

videogames

INSIDE

журнал о видеоиграх

#1 СЕНТЯБРЬ 2004

В ожидании: Monster Hunter, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Conker, Ace Combat 5...

Обзоры: Chronicles of Riddick, Onimusha 3, Spider Man 2, GT 4: Prologue, Splinter Cell 2, Ninja Gaiden...

а также: Ретро, Ракурс, Медиа, Конкурсы, Подписка...

ps2 | xbox | gamecube | gba | n-gage | psone | dreamcast | mobile



ISSN 1811-5381
9 771811 538044
09

introduction

ОТКРЫВАЯ ЖУРНАЛ...



Игры как стиль жизни

Перед вами журнал о видеоиграх и игровых консолях — домашних и мобильных игровых системах. Их часто называют «приставками», но это понятие сегодня больше не отражает сути современных игровых систем. Videogames INSIDE — это журнал для тех, кто играет и кто только хочет приобщиться к миру видеоигр. Он будет интересен тем, кто работает, учится, занимается спортом, ведет активный образ жизни, надеется на лучшее, стремится к совершенству и полон оптимизма. Игры выходят, мы их замечаем, тестируем и описываем, не ограничиваясь платформами различных производителей и региональными форматами. В журнале соседствуют видеоигры как для мощнейших игровых консолей, так и для набирающих «обороты» мобильных систем. Последние новости, репортажи и анонсы дадут вам возможность составить представление о том, что появится в ближайшее время на мировом рынке. Объемные рецензии, дополненные полезной информацией, сориентируют вас в большом количестве выходящих игр. Анализ игровых тенденций, интервью с известными людьми, специальные материалы, эксклюзивные обзоры и освещение выставок помогут вам быть в курсе всего и раньше всех. В видеоигр более чем двадцатилетняя история и новое поколение знает о них далеко не все. Мы не за-

будем, с чего все начиналось — в рубрике «Ретро» вы найдете новый взгляд на давно забытое старое. У нас сильная команда. Некоторые из нас работали над «Клонерами» — российской игровой прессой: журналом «Магазин игрушек», «Video Игры» и другими. За нашими плечами — опыт. Мы закладываем фундамент, формируем направленность и стиль. Со временем в журнале появятся новые рубрики, к нему добавятся DVD-диск и poster, появятся приложения, увеличится объем и тираж. Мы рассматриваем наш журнал как центр притяжения для всех, кто имеет причастность к видеоиграм. Надеясь, что вы найдете его интересным.

Первый номер — всегда первый. Будет второй, третий, ... десятый. Но первый останется в памяти многих. Возможно его будут хвалить, критиковать или же полностью игнорировать, но отрицать факт появления первого, именно первого в России журнала о видеоиграх для всех игровых консолей, никто, я думаю, не будет...

ДАНИИЛ ДЕПП, ШЕФ-РЕДАКТОР
d.depp@vgi.ru

videogames INSIDE

01 (01) сентябрь 2004
© «Videogames INSIDE»
www.vgi.ru

Журнал выходит один раз в месяц

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания, средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации № 77-17880

ИЗДАТЕЛЬ
Сергей Беттманов

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Гамлет Марканде (h.markande@vgi.ru)

ШЕФ-РЕДАКТОР
Даниил Депп (d.depp@vgi.ru)

ЗАМЕСТИТЕЛЬ ШЕФ-РЕДАКТОРА
Сергей Пономаренко

НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ
Олег Гаврилин, Андрей Миронов, Дмитрий Павлов, Святослав Павлов, Алексей Петель, Максим Позднеев, Игорь Соловьев, Евгений Трещин, Андрей Ханджиров, Ксения Хацко, Левон Шагинян, Валентин Шовков

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КОРРЕСПОНДЕНТЫ
Арата Оки, Махито Сембун

ДИЗАЙН И PREPRESS
Дизайн-студия «Наша студия»
Телефон: (095) 772 2205
E-mail: info@nashastudio.ru

ОТДЕЛ ВЕРСТКИ
Яков Усаченко, Екатерина Скопина

ЛИТЕРАТУРНЫЕ РЕДАКТОРЫ
Арег Гукасян, Маргарита Яныкина

РУКОВОДИТЕЛЬ ФОТОСЛУЖБЫ
Биби Оберлин

ФОТОГРАФ
Анна Горбушина

ИНФОРМАЦИОННАЯ И ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Те Хван Ким, Денис Комаров, Елена Малинова, Наталья Малюкова, Михаил Новиков, Роман Пискарев, Александр Попов, Кирилл Соловьев, Евгений Толочев, Тамер Янислос

КОММЕРЧЕСКИЙ ОТДЕЛ
Телефон: (095) 257-19-90
E-mail: ad@insbmedia.ru

КОММЕРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР
Марина Байер (m.bayer@insbmedia.ru)

ДИРЕКТОР ПО РЕКЛАМЕ
Татьяна Чернух (t.snegur@insbmedia.ru)

УЧРЕДИТЕЛЬ
© «СБ Медиа Групп» ООО
www.insbmedia.ru

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР
Сергей Беттманов

УПРАВЛЯЮЩИЙ ДИРЕКТОР
Рустам Бекматов

ФИНАНСОВЫЙ ДИРЕКТОР
Александр Коршунов

РУКОВОДИТЕЛЬ ЮРИДИЧЕСКОГО ОТДЕЛА
Мирон Плещинский

АДРЕС
125040, ул. Верный, 34
Телефон: (095) 748-1978
Факс: (095) 748-1977
E-mail: info@insbmedia.ru

Цена договора...

Отпечатано в ОАО «АСТ» — Московский полиграфический завод, Москва, шоссе Энтузиастов, д. 36, стр. 22.
Телефон: (095) 748-6734

Тираж — 22500 экз.

Редакция не несет ответственности за достоверность информации, опубликованной в рекламных объявлениях. Редакция не предоставляет справочной информации. Перепечатка материалов, опубликованных в журнале, допускается с согласия издателя. Мнение издателя и редакции может не совпадать с мнением авторов. Представители авторов публикаций являются издатель.

Подписный индекс по каталогам «Роспечать» и «Моспочта» 85100

СОДЕРЖАНИЕ

videogames

INSIDE

Monster Hunter



Ace Combat 5: The Unsung War

Conker Live and Reloaded



Metal Gear Solid 3: Snake Eater

НОВОСТИ

PLAYSTATION 3 НА E3 2005

Представители компании Sony Computer Entertainment сообщили, что игровая система, известная на данный момент под названием PlayStation 3, будет продемонстрирована на следующей выставке E3, которая пройдет в 2005 году в Лос-Анджелесе. По словам представителя компании Кена Кутараги Sony намерена придерживаться того же плана, который использовала при выпуске двух своих предыдущих систем. Это заявление дало повод аналитикам предположить, что уже в начале 2006 года PlayStation 3 появится на прилавках японских магазинов, а в конце года можно ожидать его прихода в Америку и Европу.



INFINIUM LABS ПОЛУЧАЕТ КРЕДИТ

Компания Infinium Labs объявила о получении от инвестора кредита в пятьдесят миллионов американских долларов. Вероятно, эта сумма будет потрачена на подготовку к запуску игровой системы Phantom и сервиса Phantom Gaming Service. Напомним, что устройство Phantom построено на стандартных компьютерных комплектующих, в главной его особенностью является то, что игры не будут поставляться на материальных носителях. Обладатели консоли смогут скачивать их прямо из Сети посредством Phantom Gaming Service. Официальный запуск устройства и сервиса запланирован на 18 ноября этого года.

MICROSOFT ВЕРИТ В ПОБЕДУ

До начала нового витка борьбы на рынке игровых систем остается все меньше и меньше времени, поэтому представители компаний-лидеров этого сегмента рынка уже начали предварительный «обмен ударами». Так представляющий корпорацию Microsoft Стив Балмер (Steve Ballmer) публично объявил о том, что верит в победу новой консоли своей компании над игровой системой PlayStation 3 от Sony. Излагая свою точку зрения на нынешнее положение дел в игровой индустрии, он отметил, что Microsoft пришла по абсолютному новому для себя рынок и все же смогла добиться значительных успехов. А с выходом новой игровой системы рост влияния компании продолжится. Игровая система Xbox 2, по мнению аналитиков, увидит свет на территории Северной Америки уже в конце 2005 года. На данный момент эта информация официально не подтверждена, но представители Microsoft не раз отмечали свое намерение выпустить свое детище раньше, чем поступит в продажу системы от Sony.



ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ ДИЗАЙН NDS

Nintendo после первой демонстрации двухэкранной консоли Nintendo DualScreen на выставке E3 пришлось выслушать немало критики в адрес не слишком удачного внешнего вида этого устройства. Японская компания вяла словам критики и разработала новый дизайн устройства. Также стало известно, что кодовое название Nintendo DS отныне следует считать официальным — именно так будет называться двухэкранная консоль, когда поступит в продажу. К сожалению, Nintendo не сообщает время появления новой игровой системы на прилавках магазинов. Представители компании лишь отметили, что произойдет это в ближайшее время.



PSX ПРИЕДЕТ К НАМ В 2005 ГОДУ

Президент Sony Electronics America Хидеки Комияма официально объявил, что устройство-гибрид игровой системы PlayStation 2 и DVD-привода, известный под названием PSX, поступит в продажу на территории европейского и североамериканского региона не раньше 2005 года. Напомним, что

PSX дебютировала в Японии еще в конце прошлого года и вначале пользовалась завидной популярностью у покупателей. Но после новогодних праздников спрос на консоль стал снижаться и компания Sony даже пришлось приостановить производство из-за того, что на складах распространителей скопилось большое количество нераспроданных устройств.



ИГРЫ UBISOFT

Издательство Ubisoft обнародовало список игр, которые увидят свет в четвертом квартале этого года. Список этот впечатляет — пожалуй, ни у одной другой компании нет столь сильной «линейки» проектов, запланированных к выходу на конец 2004 года. Бомбардировку игроков потенциальными хитами французское издательство начнет в начале октября, когда свет увидит ролевая игра Star Ocean: Till the End of Time для платформы PlayStation 2. Ближе к концу этого месяца в продажу поступит шутер «по мотивам» Второй мировой войны Brothers in Arms, разрабатываемый для Xbox и PC. Но самое «вкусное» Ubisoft приберет до ноября, когда начнется череда предновогодних праздников и спрос на игры будет традиционно высок. Именно тогда в продажу поступят Splinter Cell Chaos Theory (для Xbox и PC), Prince of Persia 2 (для PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC) и Playbo: The Mansion (для PlayStation 2, Xbox, PC).



LARRY НА N-GAGE

Компания Nokia и издательство Vivendi Universal Games совместно объявили о начале работ по созданию игры Leisure Suit Larry: Pocket Party — версии Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude для смартфона N-Gage. Это будет первая игра знаменитой серии квестов Leisure Suit Larry, вышедшая для портативной игровой системы. Nokia обещает, что в новой игре нас ожидает не менее тридцати часов увлекательного игрового процесса. Помимо этого запланировано включение в игру многопользовательского режима — посредством bluetooth обладатели N-Gage смогут сразиться друг с другом в различные мини-игры. Разработкой Leisure Suit Larry: Pocket Party занимается компания TKO Interactive. Выход игры состоится в ноябре этого года.



PLAYSTATION 2 DELUXE FLIGHT CASE



Настоящая находка для тех, кто вечно в командировках, разъездах, много путешествует! Симпатичный серебристый кейс аккуратно устроит внутри себя очаровательную леди PlayStation 2. Для наибольшего комфорта имеются отделы для джойстиков и карточек памяти.

PLAYSTATION PORTABLE НА TGS 2004

На проходившем в Японии мероприятии PlayStation Meeting 2004 представители Sony официально подтвердили намерение компании продемонстрировать рабочую версию портативной игровой системы PlayStation Portable на сентябрьской выставке Tokyo Game Show. Вице-президент Sony Computer Entertainment Томокири Кирига обещал, что посетители выставки TGS 2004 смогут ознакомиться с функциональными версиями первых десяти игр для новой консоли.



IGNITION ИЗДАСТ ИГРЫ SNK В ЕВРОПЕ

Издательство Ignition Entertainment получило права на издание игр, выходящих под брендом SNK на территории европейского региона. Ранее этим издательством уже были анонсированы игры Metal Slug Advance для портативной консоли Game Boy Advance и Metal Slug 3 для Xbox и PlayStation 2, а

теперь к ним присоединится еще ряд наименований SNK, среди которых игры серий King of Fighters, Samurai Shodown, Metal Slug и SNK vs. Capcom. По словам представителей Ignition, первые игры начнут поступать на прилавки магазинов после сентября этого года.

GAMECUBE NEXT

В интервью сайту GameSpy президент компании Nintendo Сатору Ивата в очередной раз подтвердил намерения компании создавать игровую систему нового поколения, которая в скором времени должна прийти на смену GameCube. Господин Ивата четко дал понять, что Nintendo не собирается конкурировать с Sony и Microsoft в области технологий и пытаться сделать свою новую приставку более мощной, чем системы конкурентов. Основной акцент при создании GameCube Next (именно так президент Nintendo предлагает именовать новую систему) будет сделан на необычные дизайнерские решения. К сожалению, пока не ясно, о каких именно решениях идет речь. Он также признал, что при работе с GameCube компания допустила немало ошибок в результате которых система не получила должной популярности. По словам президента компании, Nintendo провела тщательный анализ просчетов, допущенных при продвижении «Игрового Кубика» и сделает все возможное, чтобы не повторить их с GameCube Next.

НОВАЯ РЕЙТИНГОВАЯ СИСТЕМА ДЛЯ ВИДЕОИГР

В скором времени в Японии начнет действовать новая система рейтингов для видеоигр. Japan Computer Entertainment Rating Organization (CERO — японский аналог ESRB) намерена заменить возрастные ограничения на специальные значки, которые будут публиковаться на коробках с играми. Каждый из этих значков будет указывать на присутствие в игре тек или иных элементов, от которых следует оберегать юных геймеров. Благодаря этому одного взгляда на коробку с игрой будет достаточно, чтобы узнать: присутствуют ли в ней сцены секса, насилия, употребления алкоголя, табака и наркотиков, или ненормативная лексика. Точная дата введения новой системы пока не известна. Предполагается, что первые игры с новыми рейтингами начнут появляться на прилавках американских магазинов уже летом 2004 года.

АВТОМАТ ПО ПРОДАЖЕ ИГР ДЛЯ GBA

Компания Nintendo и производитель AM3 сообщают, что в ближайшем будущем на улицах японских городов появятся автоматы под названием Advance Gashapon, с помощью которых обладатели портативных игровых систем Game Boy Advance смогут получать различные файлы для воспроизведения их на своих консолях. Информация будет записываться на Flash-карты памяти. Начиная с небольшой платы с автоматами можно будет скачать только эпизоды аниме-сериалов, а в будущем будет добавлена возможность таким образом получать игры, музыку и комиксы. К следующему году AM3 надеется довести их количество на улицах японских городов до десяти тысяч. Намерения заняться распространением Advance Gashapon за пределами Страны восходящего солнца у компании на данный момент нет.

НОВОСТИ

CAMPHO ADVANCE
Digital Act Corporation
Дата выхода: 30 июля

Догадавшись, что Game Boy Advance по сути дела является ЖК-дисплейчиком с USB портом расширения, множество разработчиков приступили к созданию соответствующих устройств, никоим образом не относящихся к играм. Например, нашедшее в свое время устройство для просмотра видео с карт памяти или пакеты для разработчиков Flash Linker, которые позволяют устанавливать компактную операционную систему на GBA, слушать музыку и играть в игры, написанные на C/C++. Теперь пришло время для устройства, еще недавно представлявшего как нечто футуристическое — видеодфон. Под гордым именем Campho, которое расшифровывается как Camera (камера) и Phone (телефон) в конце июля появилось устройство, подключающееся к вашему GBA/GBA SP и предоставляющее возможность общаться, видеосебя в реальном времени. Несмотря на то, что камера выдает всего пять кадров в секунду и имеет разрешение в 0.11 мегапикселей, ее появление, само по себе, является большим событием. К сожалению, Campmo Advance поддерживает только японского оператора сотовой связи FOMA и вряд ли когда-либо появится в России. Разве что тогда, когда на подмогу GSM/GPRS стандартам придут японские CDMA/3G.



ПРОДАЖИ XBOX РАСТУТ

Компания Microsoft наконец-то решилась снизить цену на свою игровую систему Xbox на территории Северной Америки. И результат этого шага не заставил себя ждать — почти сразу после того, как приставка подешевела на 30 американских долларов, ее продажи увеличились почти вдвое. Это, конечно, не может не радовать Microsoft, но аналитики и знатоки игровой индустрии особого оптимизма по поводу роста продаж Xbox не испытывают. Многие из них уверены, что торжество Microsoft продлится ровно до тех пор, пока компания Sony не решится понизить цену на свою игровую систему PlayStation 2. Хотя представители японской компании ничего на этот счет не сообщают, аналитики сходятся во мнении, что снижение может произойти уже в этом году и сразу после этого геймеры забудут об Xbox. Microsoft заявила, что в Северной Америке и Австралии цены на Xbox будут снижены, но в Японии она этого делать пока не собирается. О снижении цен в европейском регионе не говорится ни слова. Впрочем, и нам, и японцам расстраиваться особо не стоит, ведь ранее Microsoft столь же категорично опровергала слухи о возможности снижения цены на приставку в североамериканском регионе.



FROM SOFTWARE ПРИОБРЕЛА ПРАВА НА TENCHU

Компания Activision и японское издательство From Software заключили между собой соглашение, в соответствии с которым последние получают исключительные права на разработку и издание по всему миру новых частей знаменитого stealth action сериала Tenchu. Представители From Software сообщают, что помимо разработки новых игр серии в их планах значится расширение серии Tenchu за счет не связанных с играми проектов. Не исключена возможность создания по этой лицензии аниме и манги.

HALO 2 ДЛЯ КОЛЛЕКЦИОНЕРОВ

Одновременно с поступлением на прилавки магазинов игры Halo 2, разрабатываемой студией Bungie в эксклюзивной версии для платформы Xbox, в продаже появится и ее специальное издание — об этом поведает общественности представитель корпорации Microsoft. Halo 2 "limited Collector's Edition" будет представлять собой комплект, в который помимо самой игры войдет еще и дополнительный DVD с большим количеством информации о процессе создания Halo 2. Поставляться диски будут в элегантной металлической коробке. Коллекционное издание Halo 2 поступит на прилавки европейских магазинов 11 ноября и будет продаваться по цене 64.99 евро.



CASIO

never give up.

Новые G-SHOCK, коллекции весна/лето 2004



WWW.G-SHOCK.RU

МОСКВА: ГУМ, салон CASIO, 3-й этаж, т. 309-9901 ТД Детский Мир, 1-й, 3-й этажи, т. 791-1931; АШАН-Моя, секция 7/1, т. 540-8858; АШАН-Мылгищи, секция 7/2, т. 540-9957; АШАН-Марфино, секция 46, т. 540-9258; ТК "Атриум", салон "Часы", "Судьянский" т. 771-6072; ТЦ "Семеновский", 3-й этаж, (м. Семеновская) т. 963-1675 доп. 210; ТЦ "Дружба", ул. Новокосинская, 1, 973-9304; ТЦ "Панорама", пав. 2П-25, ул. Гарибальди 23; ТД "Москва", Ленинский п-т, 54, т. 938-3825; ТД "Первомайский", 9-я Парковая, 62-64, т. 799-2191; ТЦ "Стильный город", ул. Зеленодольская, 40, т. 172-5829; "Новая электроника", Ленинский п-т, 99, т. 935-0144; Универмаг "Московский" (м. Комсомольская), Ямарка "Москва" (м. Люблино); ТЦ "Электронный рай", (м. Пражская); ТЦ "Горбушкин двор" (м. Багратионовская); ТЦ "Лига" г. Химки.
А также в торговых сетях: Спортмастер, Пан-Спортсмен, Партия.

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Большой Гостиный двор; салоны-магазины "Точный Ход"; ДПТ ул. Большая Конюшенная, 21, м-н "Банкай" Московский пр-т, 60; ВЛАДИВОСТОК: ТЦ "Золотой рог", отдел "Часы"; ТД "Владивостокский ГУМ", отдел CASIO; ВЛАДИМИР: ТЦ "Гранд", отдел "Мир часов", ВОЛГОГРАД: ТЦ "Паркхаус" салон CASIO; ЕКАТЕРИНБУРГ: "CASIO" ул. Луначарского, 171; ТЦ "Успенский"; "Ронда"; ИРКУТСК: "Торговый Комплекс", салон Золотое время; салон "CASIO" ул. Чехова, 2; КРАСНОЯРСК: салоны "Сибтайм" и "НИЖНИЙ НОВГОРОД: Салоны "Кикс"; Новосибирск: "Планета CASIO" ул. Советская, 52; "CASIO" ул. Советская 37; Часовой Гипермаг "Галерея времени", салоны "Город часов"; САРАТОВ: Универмаг "Детский мир" 2 этаж ФМС "Электроника"; ТВЕРЬ: Салон "Времечко" ул. Советская 8; САМАРА: ООО "Фирма" ул. Арбышевская, 42; ТД "Звезд" секц. 206; ТОМСК: ТЦ "Томь", часовой салон "Приняйт"; УФА: ТДК "Гостиный двор".

ТОМАР ПЕРТНЕРС

ТОП-10 ОЖИДАЕМЫХ ИГР В ЯПОНИИ

#	Название	Консоль
1	Dragon Quest VIII	PS2
2	Final Fantasy XII	PS2
3	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	PS2
4	Biohazard 4	GC
5	Tales of Rebirth	PS2
6	World Soccer Winning Eleven 8	PS2
7	Kingdom Hearts 2	PS2
8	Gran Turismo 4	PS2
9	Genso Suikoden IV	PS2
10	Mother 3	GBA



ТОП-10 ПРОДАВАЕМЫХ ИГР В ЯПОНИИ

#	Название	Платформа
1	Paper Mario RPG	GC
2	Tenchu Kurenai	PS2
3	Jikkou Powerful Pro Baseball 11	PS2
4	Boktai 2: Solar Boy Django	GBA
5	Naruto RPG	GBA
6	Taiko no Tetsujin: 4th Generation	PS2
7	Full Metal Alchemist	GBA
8	Gradius V	PS2
9	Jissen Pachislot Hisshouhou Hokutonoken	PS2
10	Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II International	GBA



ТОП-20 ПРОДАВАЕМЫХ ИГР В ЕВРОПЕ

#	Название	Консоль
1	Spider-Man 2	PS2, XB, GC, PC
2	Driv3r	PS2, XB
3	Shrek 2	PS2, XB, GC, GBA, PC
4	Athens 2004	PS2
5	Need for Speed Underground	PS2, XB, GC, PC
6	Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	PS2, XB, PC
7	FIFA 2004	PS2, XB, GC, PC
8	Harry Potter & the Prisoner of Azkaban	PS2, XB, GC, PC
9	UEFA Euro 2004 Portugal	PS2, XB, PC
10	Sonic Advance 3	GBA



ТОП-10 ИГР ПРОДАВАЕМЫХ ИГР В АМЕРИКЕ

#	Название	Консоль
1	Grand Theft Auto: San Andreas	PlayStation 2
2	Halo 2	Xbox
3	Gran Turismo 4	PlayStation 2
4	Resident Evil 4	GameCube
5	WWE SmackDown! vs. RAW	PlayStation 2
6	Metroid Prime 2 Echoes	GameCube
7	Half-Life 2	PC
8	DOOM 3	PC
9	The Legend of Zelda GCN	GameCube
10	Madden NFL 2005	PlayStation 2



ТОП-20 ИГР В ЯПОНИИ ПО МАТЕРИАЛАМ Dengeki

#	Название	Консоль
1	Paper Mario RPG	GC
2	Tenchu Kurenai	PS2
3	Jikkou Powerful Pro Baseball 11	PS2
4	Boktai 2: Solar Boy Django	GBA
5	Naruto RPG: Will of Succeed Fire	GBA
6	Full Metal Alchemist: Sonata of Memories	GBA
7	Taiko no Tetsujin 4th Generation: The Gathering Festival	PS2
8	Gradius V	PS2
9	Digital Devil Saga: Avatar Tuner	PS2
10	Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II International	GBA



ТОП-10 ПРОДАВАННЫХ КОНСОЛЕЙ В ЯПОНИИ

Консоль	Продаж в неделю	За 2004 год
PlayStation 2	41,525	1,541,292
GameBoy Advance SP	35,988	1,507,819
GameCube	9,778	417,078
GameBoy Advance	2,362	162,903
Xbox	278	22,948
Swan Crystal	76	6,230
PSone	70	12,530



ДЛЯ АБОНЕНТОВ МТС, БИ ЛАЙН GSM И МЕГАФОН

ВНИМАНИЕ: КОНКУРС! ПОДРОБНОСТИ НА СТРАНИЦЕ 125

МОБИЛЬ



QUEST OF THE HERO

В мир пришло зло и снова настало время доблестных рыцарей и магов, время посеять смерть в рядах врага и выгнать его за границы нашего мира.



\$ 2,00
\$ 1,90
per absolute M

GALACTIC REBELLION



Игра начинается с удаленной планеты на краю Галактической Империи. Группа бродяг решает основать новую колонию и Вы, как их предводитель, отправляетесь на разведку... Новый динамичный экшен от Orbize представляет уникальную по своим характеристикам java-игру. Огромный мир, полный опасностей и приключений, тайн и загадок. Игроку предстоит не только отстоять интересы своего племени, но и пошатнуть величину самой Империи!

[illegible]

\$ 2,00

BABES POKER

Испытай удачу, сыграй в покер с прекрасными девушками!
Проигравший раздевается...

Популярнейшая игра всех времён - покер, теперь выходит в новой версии, чтобы стать ещё популярнее, особенно среди мужчин.

Motorola T720 - 4600413, Nokia 6600 - 4600414, Nokia NGage - 4600415, Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 7250, 7250i - 4600416, Nokia 3600, 3620, 3650, 3660, 7850 - 4600417, Sharp GX1 - 4600418, Sharp GX20 - 4600419, SonyEricsson T610 - 4600420, SonyEricsson 7600 - 4600421



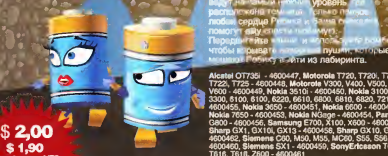
\$ 2,00
\$ 1,90

ROBO-2



Приключения Робика продолжаются. Избегнув все ловушки и опасности военной базы, Робик обнаружил, что возлюбленная – батарейка Эни – брошена злобным Разрядником.

Скорее Эни томится в его замке.
 Из смертоносных лабиринтов, нарядными
 лазерными пушками, ловушками, с
 колючими заграждениями на каждом шагу
 выйдешь только на уровень, где
 расположен томитель. Тут же прикос-
 нись сердцу Рубика и база выведет
 тебя в аду страны пикачу.
 Передай свое имя и вознеси его во имя,
 чтобы избежать лазерных пушек, которые
 мешают покинуть лабиринта.



Alcatel OT735I - 4800-447, Motorola T720, T720, T
T722, T725 - 4800-448, Motorola V300, V400, V50
V600 - 4800-449, Nokia 3510i - 4800-450, Nokia 3100
3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 6810, 6820, 72
4800-455, Nokia 3650 - 4800-451, Nokia 6500 - 4800-
Nokia 7650 - 4800-453, Nokia N-Dage - 4800-454, Pa
G800 - 4800-456, Samsung E700, X100, X800 - 4800-
Sharp GX1, GX10, GX13 - 4800-458, Sharp GX10, G
4800-462, Siemens C60, M50, M55, MC60, S55, S56
4800-460, Siemens Si10 - 4800-459, SonyEriksen T
T616, J616, Z610i - 4800-461

\$ 2,00
\$ 1,90
для абонентов МП

PLANET FORCE

ИГРА КЛАССА PREMIUM!

Яростные космические битвы, смертельно опасные планеты, неприступные крепости и метеоритные дожди - все это ждет капитана легендарного воинского подразделения Planet Force!

Planet Force – это лучшее из лучших, это военная элита земель, стоящая на страже интересов мирного межгалактического Содружества. Смертельная угроза со стороны жестоких пришельцев нависла над Землей и дружественными ей планетами, и именно солдатам Planet Force предстоит остановить вторжение чужеземцев.

Почувствуйте себя за штурвалом надежного боевого корабля, ощутите в своих руках мощь могучего разнообразного оружия, бросьте вызов сильному и непредсказуемому противнику - мощный выброс адреналина и море удовольствия Вам гарантируется!

Motorola T720, T720i - 4600439, Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 7250, 7250i - 4600440, Nokia 3600, 3620, 3650, 3660, 7650, NGage - 4600441, Samsung C100, X100, X800 - 4600442, Samsung E100, E700 - 4600443, Siemens CX65, M63 - 4600444, Siemens C60, M55, MC60, S55, SL55 - 4600445
SonyEricsson T610, T616, T618, T730, Z600 - 4600444

\$ 4,00
\$ 3,80
при абонентах МТ

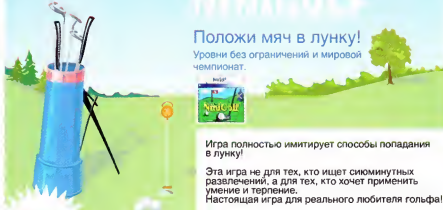
Положи мяч в лунку!

Уровни без ограничений и мировой чемпионат.



Игра полностью имитирует способы попадания в лунку!

Эта игра не для тех, кто ищет сиюминутных развлечений, а для тех, кто хочет применить умение и терпение.
Настоящая игра для реального любителя гольфа!



Sharp GX20 - 4600294, Nokia 5600 - 4600293, Nokia 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250 - 4600296, Nokia 3650, 7650, NGage - 4600297, SonyEricsson P800 - 4600295, SonyEricsson T610 - 4600298

\$ 2,00
\$ 1,90

омизакра 電巻

Взмахивая белоснежными крыльями облаков, ступая по кромке оранжевого заката, давайте проведем несколько минут над сказочными островами Японии — там, откуда они видны как на ладони, а белой каемочке берегов и прозрачной воды.

Совсем как в видеоиграх представим, что время внизу течет быстрее, чем у нас, и мы волны любоваться сменой дня и ночи, сезона, погоды и стихий, качающих острова.

Здесь, на этих страничках, будь то весна, лето, осень или зима — мы будем создавать вокруг вас такую атмосферу, чтобы даже зимой вы почувствовали теплый ветерок лета, а осенью свежесть распускающихся листочков.

В первом номере нашего издания обратимся к самому волнующему времени года — весне. Давайте посмотрим на цветение сакуры с точки зрения игрока. Выловив из молочного киселя времени весну на островах под нами, освободимся от нежных объятий пушистых облаков и ныряем вниз.

Ныряем в апрель.

Начало апреля в Японии ознаменовалось цветением сакуры и слегка прохладной погодой — ветер мягко метал в стороны листья и розовые лепестки. Оторвавшись от джойстика и телевизора, игрок наконец-то вырвался на воздух — проловаться улицами, замечательно украшенными природой и апликами, в толпу идущих на занятия (пинг-понг, дзю-до, сакура на травке с шаашлыками, sake и суши). Хорошенько отпраздновав и отдохнув, на следующий день с утра пораньше все дружно испытали то самое оранжевое чувство, когда учебный год только начался и до экзаменов еще ой как много времени (занятия в Японии начинаются с первого апреля, а не с первого сентября, как у нас), а магазины видеоигр уже таят в себе столько неизданного. Наденьте свой любимый костюм, вложите фунзек в носки и нацепите стильные двухцветные перчатки — мы отправляемся брать штурмом ближайшую лавку.

Итак, каждый разбегается куда хочет, а мы с оставшимися пойдем получать адреналин в отделе видеоигр.



КРАТКИЙ БРИФИНГ

Магазин специализируется на поддержанной манге, а желающих сдать свои книжки — море. Так образовались целые ряды стеллажей со всеми, что только можно представить: от рангетов, до современных новых произведений.

「カトーケツ」
こねこ



ふるほんいちば

(FURU) (HON) (ICHI) (BA)

12:03 PM

Итак, каждый разбегается куда хочет, а мы с оставшимися пойдем получать адреналин в отделе видеоигр.

ЧТО НА ПОЛКАХ

PS2

Как и во всех подобных местах, если грамотно увернуться от нападающих со всех сторон реклам и телевизоров с яркими роликами, мы попадаем в раздел Playstation 2. На самых первых полочках лежат новинки и основные хиты, продержавшиеся уже около месяца:

- Dragon Quest V
- Gunslinger girl
- Doko de mo issyo
- Popolocrois
- Angels Feather
- Shaman King: Fulbari Spirits

- Onimusha 3
- Sakura Taisen 3
- Armored Core Nexus
- Inuyasha (Bandai)
- FFX-2 International
- Monster Hunter
- Dynasty Warriors: Sengoku Mission (KOEI)
- Three empires (KOEI)



Ловить лидерство по количеству выпускаемых игр в месяц бросается вторая по масштабности приставка — Gamecube. Пока выходит хуже, чем у портативного собрата GameBoy Advance, однако творения, собирающиеся на этой красивой приставке, воистину шедевральны и... элитны. Одни переиздания Resident Evil еще стоят.

花見

GameCube

- Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- Custom Robo: Battle Revolution
- Mission: Impossible - Operation Surma
- Kirby's Airride
- Zelda: The Legend

Подавав нас пе-
реизданием. Metal
Gear Solid,
Gamecube подарил
еще один чудесный
флаг элитности, а
именно - The Legend
of Zelda. Только на это
раз не совсем обычную.
С помощью шнура и
четырех портативных
консоль Game Boy
Advance все дружно
объединяется и под-
соединяется к нашей ку-
бической приставке. После
чего все четверо начинают

сражаться с подземельными монстрами -
классика серии в новом исполнении. Кратко озна-
чившись с последними новинками двух самых
популярных приставок, мы составили примерную
картину занятости японского игрока. Благодарим
вас за участие в пилотном выпуске. Надеемся это
было весело, как оранжевое настроение летом,
интересно, как новая игра в любимом жанре, и
счастью, как цветущая Япония. Поселив
надежду и вдохновение в сердцах жителей остро-
вов, сакура начала медленно и красиво опадать
полями на землю. Благодарная Sony решила за-
печатать эти фрагменты уходящей весны в своей
новой версии приставки. PlayStation 2 Sakura от-
личается от стандартной розовым цветом - вы-
глядит очень красиво и приятно. Для девушек, не
признающих розового в своем «аутфитере», и про-
сто ценителей возвышенного есть сверкающая бе-
лизой PlayStation 2 Ceramic White.

Ловите ноточки аскетичности и утонченности в
сочетании с красотой апреля.

Ловите волны Японии.
В этом месяце - розовые.

あ
は
る



PlayStation 2

\$190

XBox

\$300

GameCube

\$170

Game Boy
Advance SP

\$120

PlayStation 2 + EyeToy

5990

Широкий ассортимент игр

Мы работаем в 2500 городах России

Оплата товара производится
наложенным платежом, при
его получении.

Москва: (095) 105-1188

Бесплатный междугородный: (800) 200-1188

На просторах мобильно-игровой Японии можно выделить трех операторов сотовой связи, представляющих интерес для разработчиков игр — Vodafone, DoCoMo и AU. В отличие от Европы, в Японии не различают производителей сотовых аппаратов — главную роль играет оператор. На всех пропеллерах и флагах телефонов проставлена маркировка именно представителя услуги, а имя производителя отмечено где-нибудь под крышкой.



Красный флажок Vodafone в последнее время часто сверкает на лакированных бортах болидов Формулы-1. Мощная реклама, высокие тарифы и поддержка как CDMA, так и международного GSM появились у компании в прошлом году, когда произошла смена имени с J-Phone на Vodafone; на некоторых сотовых телефонах и сейчас можно встретить предыдущий логотип.



NTT DoCoMo представляет собой класс среднего уровня. Компания ведома сетью телекоммуникаций NTT, занимающейся связью на территории Японии.



AU от KDDI — «наш» выбор. Подавляющее большинство клиентов составляют студенты и школьники в связи с потрясающим выбором скидок и относительной дешевизной связи. KDDI — широко известный интернет-провайдер.

Телефоны этих компаний различаются как по объему памяти для игр, так и по престижности. Как к этой сложившейся обстановке отнесутся разработчики мобильного развлечения мы будем рассказывать в этой рубрике.



Final Fantasy, Dragon Quest

au logo
JAWA: EZWEB BREW
CAPCOM
WWW.SQUARE-ENIX.CO.JP/MOBILE

Символично решили издать игры Final Fantasy и Dragon Quest разработчики Square-Enix. Эти замечательные старожилы, прародители современных представителей жанра RPG, теперь появляются в своем первоизданном виде, в переиздании для мобильных платформ. Союз этих творений подчеркивается во всем — начиная от синхронного появления на рынке и заканчивая единым сайтом в интернете.



Final Fantasy VII: Before Crisis

JAWA: I-MODE
SQUARE-ENIX
WWW.SQUARE-ENIX.CO.JP/MOBILE

То, о чем мечтали и просили Square фанаты и просто поклонники Final Fantasy VII сбывается. К сожалению, именно в этой рубрике, а не, скажем, в разделе GameCube. 31 августа в сердцах и мобильники тысяч людей «вольтуются» турки, чтобы показать вселенной Final Fantasy VII свое могущество. Захват начнется с Японии (скреستم пальцы). Действие происходит за шесть лет до того, как Клауд спрыгнул с поезда в Мако-реакторе, символизировавшем начало FF7. Вероятно, мобильное творение будет раскрывать тайны турок — как им удалось добиться такого успеха и дове-

рия впоследствии. Скриншоты выглядят многообещающие, по крайней мере, атмосфера оригинальной игры чувствуется сразу.



Biohazard: The Stories

JAWA: FOMA
CAPCOM
WWW.CAPCOM.CO.JP

С приходом этих двух игр уже становится очевидно, что недооценивать рынок мобильных игр больше нельзя. Настоящий Resident Evil (Biohazard) на сотовом телефоне — что может быть еще внушительней?

В Biohazard: The Stories можно выбирать либо классический режим Stories, который погрузит игрока в знаменитый полицейский участок, либо Situations. Отличие последнего режима в том, что каждую комнату нужно «зачищать» полностью, получая в ка-

честве вознаграждения возможность приобрести новое оружие.



В СЛЕДУЮЩЕМ ВЫПУСКЕ

Чем различаются Java-системы FOMA, I-mode и BREW сотовых операторов

Мобильная Disgaea

http://www.nippon1.co.jp/contents/game/rq_land/mugen_dis_flon/index.html

Симулятор самаярая Kengo в мини-варианте от Genki

Xenosaga Pied Paper от Monolith Soft

<http://www.monolithsoft.co.jp/left/special/pied-piper/index.html>

Классические хиты Konami: Dracula и Kung-Fu

http://www.konami.net/i-mode/dx/i-appli_action.html

Tokimeki Memorial LIVE

<http://www.konamityo.com/tokimeki/tmlive/index.htm>

Ninja Gaiden в сотовом телефоне или игры от Tecmo не для Xbox

<http://www.watch.impress.co.jp/game/docs/20040803/tecmo.html>

Atlus, Digital Devil Saga

<http://www.atlus.co.jp/cs/mobile/megaten.html>

Миршады RPG от Kemco

http://keitai.kemco-mobile.com/index_H.html

Теннис, бейсбол, бейсбол, пинбол от Namco

http://www.namco.co.jp/mobile/vodafone/carrot/carrot_sports.html#08

И многое другое...

<http://www.success-corp.co.jp/keitai/>

КОНСОЛИ



NINTENDO GAMECUBE

Уникальный, самая компактная и привлекательная настольная платформа. Ориентированная в первую очередь на младших игроков, имеет сильную линейку игр для более старших и опытных. Nintendo — лидер по количеству эксклюзивов. Такие всемирно известные имена как Mario Party 3 и Legend of Zelda, добавляют неповторимого шарма этой платформе. Поддержка GameBoy Advance и четырех игроков одновременно — одно из самых больших достоинств GameCube. Игры выходят достаточно редко: 3-5 в месяц, зато количество заменяется качеством — каждая вторая игра на GC, может показаться захватывающе интересным и долгим игровым процессом.



PLAYSTATION 2

Законодатель стиля от Sony. Консоль с самой большой Библиотекой игр и целым арсеналом аксессуаров. Поддерживает все, что выходило на предшественнице PSOne и каждый месяц регулярно обновляется десятками интересных игровых проектов, многие из которых — эксклюзивные разработки. Обилие аксессуаров и последние инновации в управлении играми, такие как USB-камера EyeToy, делают PS2 незаменимой для многих любителей развлечений.

Возможность качественно проигрывать AudioCD/DVD-диски, наличие оптического выхода для подключения профессиональной аудио-техники и USB/iLink разъемов, ставят PS2 в разряд универсального медиа-плеера для дома. Для поклонников Hi-End стиля выпущена специальная модель медиа-центр Sony PSX с жестким диском, поддержкой HDTV и пишущим приводом DVD-RW — идеальное и недорогое устройство для домашнего кинотеатра.



X-BOX

Устройство для настоящих фанатов игр. Национальное достояние американцев — «Hummer» от мира консолей, имеет сугубо «американские» размеры, чем и может отпугнуть поначалу. Несмотря на свои titанические габариты, Xbox — самая мощная консоль на сегодняшний день. Имеет встроенный жесткий диск, мощный графический процессор позволяющий создавать воистину красивые творения и встроенную поддержку прогрессивной развертки, для максимального качества картинки. Платформа разработана компанией Microsoft, что несколько отражается на ситуации с играми — далеко не все японские и европейские разработчики стремятся вложить свои деньги в проекты для Xbox. Вследствие чего выпущенных игр гораздо меньше, чем для PS2. Тем не менее консоль не обделена интересными проектами — эксклюзивы от Тесты и SEGA. Законодатель качества, стоят потраченных на них денег. В комбинацию к небольшому количеству доступных аксессуаров и небольшого количества японских игр, Xbox берет отложенным сервисом online-игр и высоким качеством эксклюзивных игр.



GAMEBOY ADVANCE

Карманная 32-битная консоль, которая легко помещается в карман вместе с последними хитами всей игровой индустрии начиная от личных проектов Nintendo: Kirby, Super Mario и Metroid, и заканчивая проектами, которые раньше не выходили на платформах от Nintendo: Sonic Advance, Onimusha Tactics, Splinter Cell. Популярность GBA настолько велика, что многие разработчики выпускают игры в портативном формате одновременно с вариациями для PS2, GC и Xbox. Удивительно, но игры в портативном формате продаются порой даже лучше, чем их «взрослые родственники». Второе, что привлекает в GBA, — это большое обилие аксессуаров и дополнений, будь то MP3-проигрыватель или TV-тuner. С помощью разъема Link или Wi-Fi-адаптера от сторонних разработчиков, можно играть четвертером. Совместимость с GameCube также на стороне игрока — немного призовых уровней и бонусов списанных с GC на ваш GBA, явно не помешают. Различные цветовые вариации на любой вкус, стереозвук, широкий экран, компактный формат и огромный выбор игр, выделяют GBA из ряда мобильных игровых платформ.



N-GAGE

Идеальная для Online-игр. Ниша, занятая N-Gage, пока не используется современными портативными игровыми платформами. В GBA для командной игры до сих пор используется классическое соединение через проводной интерфейс. N-Gage же для сплочения игроков на всемирной арене использует GPRS-интернет и беспроводные технологии. Выход новой и доработанной версии N-Gage — QD, приблизил эту платформу к игровым консолям и привлек внимание крупных игроков концерна.



DREAMCAST

Консоль от SEGA, проигравшая в 2002 году конкуренцию вышедшей PS2, а затем поглощенная корпорацией Microsoft. Несмотря на это, имеет внушительную библиотеку игр, среди которых общепризнанная классика: Shenmue, Ecco The Dolphin, Crazy Taxi, Berserk и Soul Calibur. Многие из этих игр так и остались эксклюзивами для этой платформы, что делает Dreamcast находкой для ценителя. К сожалению, официально DC уже не поддерживается своим производителем, но хорошие игры все же изредка появляются из рук умелых программистов.



РЕТРО

Старые игры, перерожденная классика, проекты, которые могли бы быть, но так и не увидели свет. Лучшие игры нашего детства, идеи, находящиеся вне кризиса: хиты и забытые воспоминания. Мы вновь и вновь возвращаемся к ним для анализа в наших обзорах и тематических ракурсах.



МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

Мобильные игровые проекты — неотъемлемые составляющие рынка видеойгр — только набирают обороты. Их преимущество — многопользовательские игры, не связанные проводами. Присутствие таких брендов как Nokia, Sagem, Sharp, Sony-Ericsson и их продвижение на этом рынке еще раз доказывает это. Например, ставшая недавно популярной консоль-телефон Nokia N-Gage набирает обороты именно благодаря играм с использованием беспроводной технологии Bluetooth и сети интернет.



СТРУКТУРА РЕЦЕНЗИИ INSIDE



















1. Мультиформатная структура
2. Официальная продукция
3. Профессиональная критика/Детальные обзоры
4. Спецификация игры
5. Удобная навигация
6. Оригинальные скриншоты

7. Дополнительная информация
8. Плюсы и минусы
9. Краткие заключения
10. Объективные оценки
11. Рейтинг уровня насилия
12. Детали формата

РЕЙТИНГ УРОВНЯ НАСИЛИЯ

- 0 – нет
- 1 – слабый
- 2 – сильный

СИСТЕМНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ РЕЖИМЫ И АКСЕССУАРЫ

-  Объем на карте памяти
-  Количество игроков одновременно
-  Переключение 50/60 Гц
-  Широкоэкранный режим 16/9
-  Прогрессивная развертка
-  Поддержка DTS-звука
-  Формат звука Dolby Surround
-  Формат звука Dolby Prologic
-  Multitar-разветвитель
-  Сетевая игра по iLink
-  Широкополосный доступ/LAN
-  GameCube/GBA соединение
-  Handsfree-гарнитура
-  Камера EyeToy
-  Руль
-  Пистолет
-  VGA-box
-  VMU-карта

СИСТЕМА ОЦЕНОК

1. Опасно! Лучше не покупать ни под каким предлогом!!!
2. Не стоит внимания
3. Очень плохо, но что-то есть
4. Плохо, возможно оценят только фанаты
5. Середнячок, на любителя
6. Неплохо, но продукт еще сыроват
7. Хорошо, хотя есть несколько минусов
8. Оригинально! Рекомендуем
9. Отлично! Но все еще не шедевр.
10. Без слов!!! Произведение искусства

В ОЖИДАНИИ

MONSTER HUNTER

ПЛЕЙ ТЕСТ

МИР «КАПКОМОВСКОГО» ПЕРИОДА

Monster Hunter



ИТА MONSTER HUNTER

СМОТ WWW.CAPCOM.CO.JP/MONSTERHUNTER

ЖАНР ACTION/ADVENTURE

ПЛАТФОРМА PLAYSTATION 2

РАЗРАБОТЧИК CAPCOM

ИЗДАТЕЛЬ CAPCOM

Дата выхода 21.09.2004

Дата релиза 11.03.2004

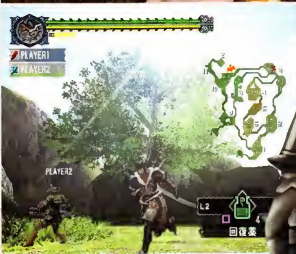


В ОЖИДАНИИ

MONSTER HUNTER

С развитием современных технологий появление такой игры прогнозировали еще лет пять назад, когда уже появлялись красивые парки Юрского периода в виртуальном исполнении. Не привязанная к сценарию известного фильма, на рынке красовалась и серия Dino Crisis, сюжетом, в общем-то, напоминавшая тот самый громадный загон с электрическими ограждениями и одиноко бродящими внутри динозаврами. Начало последним играм положила компания Capcom, знаменитая своим мега-сериалом Resident Evil, она же продолжает править бал, теперь с новым творением — Monster Hunter.

Как следует из названия, все предельно просто — охота на монстров. Исправим положение со слишком брутальной окраской слова "монстр" в русском языке: в данном случае речь пойдет о животных.



Перед нами вариация на тему: что было бы, если люди и динозавры жили в одну эпоху. Первое, что приходит в голову при созерцании живых громадин мира Monster Hunter — это то, что создания явно не являются динозаврами, даже визуально отличаются от них. Но разработчики хотели передать именно атмосферу охоты на травоядных животных в окружении красивой зеленой природы. Леса, озера, реки, трава и разгуливающие вокруг динозавры — все это предстает на экране в своем первозданном великолепии, как это могло быть миллионы лет назад.

Помимо созерцания волшебных пейзажей и охоты на динозавроподобных животных, вопреки названию игры, игроку предстоит заниматься достаточно мирным делом — собиранием разного рода



К СВЕДЕНИЮ

Свою принадлежность к онлайн-касте в Японии игра подтверждает посредством сервиса KDDI Multi Match Broadband оператора KDDI. При наличии сетевой карты можно наслаждаться этой и другими совместимыми играми всего за 900 иен в месяц, что в переводе равняется 9 уильям енотам («У.Е.»).

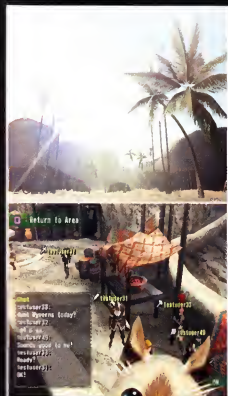


MONSTER HUNTER



грибов, травок и съедобных ягодок, которые потом, например, прокручиваются с сахаром и закатываются в банки. Сбор таких полезных артефактов дает результат в виде денег, если продать собранное добро на рынке.

Изначально игра планировалась как многопользовательская, наподобие Phantasy Star Online. Поэтому основной обжитой локацией является деревня — место встреч и сборов всех персонажей. Там же можно купить одежду, оружие, броню, которая сразу же одевается на модель персонажа, и получить задание на поиск того или иного животного или сбор подножного корма. Впрочем, игроки, не имеющие возможности подклю-



делены вниманием — режим игры в одиночку также богат квестами. Вооружение, как и защитные латы, имитирует средневековые времена, кроме одного из самых мощных орудий — ручной пушки, стреляющей снарядами. Монстры не отстают от моды того времени и по большей части представляют собой либо больших и почти безобидных травоядных, либо огромных хищных птиц и тирексоподобных созданий. В качестве среднего звена выступают аналоги велоцирапторов — этаких полосатых, двуногих, страусоподобных. Легенда гласит, что есть и драконы, однако те, кто их видел хоть раз, больше назад не возвращались.

Наверное уже сейчас можно говорить о какой-то своей атмосфере среди всех многопользовательских игр. Даже внешне Monster Hunter похож на Phantasy Star Online: все четко, красиво, очень реалистично, а большие просторы подогнаны под батальные сражения восьми и более игроков одновременно. Сопровождающая игра красивая, спокойная музыка, подчеркивает атмосферу нетронутой чи-



стоты флоры и фауны. Этакий дикий заповедник, в который забрались поохотиться люди. Чем качественнее будет эта роль выполняться, тем более сложные задания будут доступны, а персонаж будет становиться выносливее, быстрее и технически оснаще́ннее.

Калейдоскоп из динозавров, водоемов и кустов в поселениях под руководством Capcom превращается в достойную своего продолжения горстку мегабайтов. Если заглянуть в историю этой компании за последние семь лет, то можно быть уверенным — перед нами первая часть новой серии. Возможно нас ждет самое красивое online-побойще, которое мы сможем увидеть на консолях в ближайшее время.

СЕРГЕЙ ПОНОМАРЕНКО

ФАКТ

В качестве стратегической частицы игры можно расценивать ловушки, в которые обязательно будет попадаться животное, если их правильно расставить. Ловушки, а также «всеигровое» насилие над травоядными, по нашему мнению, мирно щиплющими травку, являются несправедливыми, жестокостью со стороны Capcom. Реалистичности добавляет, но временами «удойстик на такте не поднимается»!



В ОЖИДАНИИ

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

ПОЖИРАТЕЛЬ ЗМЕЙ

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

На смену узеньким замкнутым пространствам корабельных палуб, коридоров и соединительных мостиков нефтяных вышек пришли просторы тропических лесов и разбивающиеся о скалы водопады

ЭКСКЛЮЗИВ

ИЗДАТЕЛЬ	METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER
САЙТ	WWW.KONAMIGAMES.COM
ЖАНР	STEALTH-ACTION
ПЛАТФОРМА	PLAYSTATION 2
РАЗРАБОТКА	KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO
КВАРТАЛ	KONAMI
ДАТА ВЫХОДА	01/12/2004





Видеоролики из Metal Gear Solid 3: Snake Eater, продемонстрированные на выставке E3 в Лос-Анджелесе в прошлом году, показали на что способно новое поколение игр для PlayStation 2. Огненные Snake будет путешествовать по лесам, являющимся естественной средой обитания для сотен тысяч видов растений и животных. Инстинкт самосохранения в игре с самообладанием поможет герою выжить и довести миссию до конца.

Игра появится в свободной продаже в Японии до конца 2004 года. Несмотря на столь близкую дату выхода, по традиции команда разработчиков хранит полное молчание. Продюсер сериала Хидео Кодзима обратил внимание журналистов на отдельные элементы игрового процесса, тщательно скрывая сценарий, по которому будут развиваться события.

SNAKE RAIDER

Metal Gear в новом обличье немного напоминает оригинальный Tomb Raider с путешествиями по дебрям тропических лесов, пещерам, полным летучих мышей, и горам с живописными водопадами. Визуальная красота и абсолютно иная атмосфера позволяют в очередной раз ощутить гениальность замысла создателей самой востребованной игры с двадцатилетней историей. В прошлых версиях Metal Gear главному герою достаточно было надеть на себя картонную коробку или прислониться к стене, чтобы остаться незамеченным. Metal Gear Solid 3 содержит арсенал спецсредств и несколько типов камуфляжа. Snake должен осторожно продвигаться вперед, оставаясь незамеченным, не вступая в открытые перестрелки с противниками. Лазание по деревьям поможет герою наносить сокрушительные удары. Пистолеты с глушителями, кинжалы и дымовые гранаты здорово облегчат жизнь. На деле выясняется, что спрятаться в закрытом помещении гораздо легче, чем в лесном массиве. В отличие от предшественников игра имеет датчик видимости «Camouflage Index», расположенный в правом верхнем углу экрана. Вероятность обнаружения снижается или повышается в зависимости от уровня освещенности и гармоничи цвета одежды героя с окружающей обстановкой.

Уровень жизненных сил Snake вынужден поддерживать, охотясь на обитателей джунглей. Голодание приведет к снижению меткости и ловкости: довольно сложно вести прицельную стрельбу дрожащими немощными руками! Разнообразный рацион включает

дичь, рыбу и мясо. Правильное питание также поможет избежать переохлаждения холодными ночами. Искусственный интеллект противников претерпит положительные изменения. Солдаты обратят внимание на следы, оставленные на влажной почве, припавшую траву, шлеяет веток. Патрульные ушами слушают, поэтому торопливые шаги могут выдать диверсанта. Snake, являясь в густой траве, способен обмануть людей, но в случае со специально обученными собаками дело обстоит несколько иначе. Животные могут учуять его по запаху. Единственный способ избежать обнаружения — укрыться в кронах высоких деревьев. Как только четвероногие стражи сойдут со следа, они перестанут представлять опасность. Согласно заявлению Хидео Кодзима, боссы игры смогут использовать технику прятков и находить укромные места, внезапно атакуя из засады. Разумеется, речь не идет о костюме невидимки (Stealth Gear).

ТАЙНЫ ВЕЛИКОГО ЗМЕЯ

Вопреки беспечным слухам, набирающий обороты online-режим не будет использован в MGS 3. Возможно, игрокам позволят обзавестись новыми костюмами, но не более. Скачивание дополнительных уровней на манер Splinter Cell реализовано не будет. Отсутствие информации о сюжетной линии Snake Eater стало камнем преткновения для журналистов. Вероятно, Snake отправится в путешествие во времени, расследуя деятельность таинственной организации The Patriots. Именно она инициировала масштабное финансирование и поддержку проекта Metal Gear на уровне администрации США. Секретные эксперименты велись еще в 60-х годах прошлого века. Двенадцать личностей, скрытых от глаз общественности и прессы, управляли «холодной войной», преследуя свои собственные интересы. Snake попадает в джунгли в тылу врага где-то в глубине Северной Кореи, с целью проникновения на секретную военную базу. Герою не приходится рассчитывать на помощь со стороны. Видимо, даже знаменитые беседы с помощью видеотелефона «CODEC» не будут представлены. Эта новость должна прийти по вкусу большинству поклонников сериала, так как бессмысленные многочасовые беседы уступят место действию. Новые подробности многообещающей игры для PlayStation 2 станут доступны только на выставке E3, которая пройдет в Лос-Анджелесе в мае 2004 года.

>>>





ИТА	METAL GEAR (ИСТОРИЯ)
СМО	WWW.KONAMILIFE.COM
ЖАНР	STEALTH-ACTION
РАЗРАБОТЧИК	KONAM COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO,
ИЗДАТЕЛЬ	SILICON NIGHTS
	KONAMI



К СВЕДЕНИЮ

Metal Gear Solid: Codename ACID — портативная версия игры для будущей карманной консоли Sony PSP, которая готовится к выходу вместе с запуском консоли. Пока нельзя сказать ничего основательного, но судя по тому, что было показано на прошедшей E3, игра ничуть не уступит своему собрату на PS2 как графически, так и в плане возможностей персонажа. Возможно, с выходом MGS: ACID мы узнаем новые подробности из жизни Solid Snake'a. Напомним, выход Sony PSP намечен на начало следующего года в Японии.

С ЧЕГО ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ...



ЗМЕИНЫЕ ИСТОРИИ

Сериял Metal Gear стал основой для нового жанра Stealth-Action. Он всегда удивлял геймеров новаторским подходом к организации игрового процесса. Умение находить укрытие и молниеносно наносить удар, оставаясь незамеченным для неприятелей, понадобилось в первую очередь. Игры, сочетавшие элементы рукопашного боя с перестрелками из автоматического оружия и переговорами по радио, были в диковинку. Разумеется, данный проект в одиночку не собрал огромную армию фанатов.

В 1987 году в продажу поступила оригинальная игра Metal Gear на приставке MSX. В 1988 проект был переиздан на 8-битной Nintendo. История рассказывала о нелегкой судьбе бойца под кодовым именем Snake из секретного спецотряда Foxhound. Он был вынужден пройти множество испытаний и побывать в Занзибаре, чтобы встретиться со злодеем по имени Bigboss. Незадолго до расправы с негодием Snake узнал, что Bigboss был его отцом. Продолжение не заставило себя долго ждать и в 1990 году Metal Gear 2: Snake's Revenge с обновленной системой управления и набором смертельно опасных миссий вновь привлек внимание владельцев Nintendo и любителей шпионских приключений. Фанаты великого «Змея» познакомились с его отчаянным другом Френком Иегером, известным под псевдонимом Gray Fox. На войне, как известно, друзья могут встречаться по разные стороны баррикад. Два воина оставались верными своему долгу и сражались в рукопашном поединке на усыпанном минами поле.

Эпоха даунхерной графики незаметно подошла к концу и череда релизов на Gameboy Color, MSX, Nintendo и Atari неминуемо приближала время кардинальных инноваций. Выход Metal Gear Solid в 1998 году на Sony PlayStation произвел эффект разорвавшейся бомбы. Знаменитые беседы с использованием видеотелефона «CODEcs» стали визитной карточкой игры. Полностью переделанный игровой процесс, прекрасное графическое исполнение, потрясающие заставки на движке игры значительно расширили круг поклонников сериала. Metal Gear стала культовой игрой. Возвращение Фрэнка Иегера в облике иеремича и появление новой ключевой фигуры — Shalashaska (Revolver Ocelot) обозначили новое направление развития сюжетной линии. На захваченном террористами острове Shadow Moses специальная предосторожность предотвратить ядерную угрозу. Дополнительные 300 виртуальных миссий, содержащихся в игре Metal Gear Solid Integral, получили признание на Родине, в Японии, а также за океаном в США и Европе в дополнении под названием Metal Gear Solid VR Missions.

В 2001 году счастливые обладатели Sony PlayStation 2 увидели продолжение сериала — игру Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Владелец Microsoft Xbox и PC пришлось ждать 2003 года и выхода в свет проекта Metal Gear Solid 2: Substance, начавшего 500 вир-

туальных миссиями, бонус-режимом катания на скейтборде, а также 5 заданиями с оригинальным сюжетом.

Основной сценарий был посвящен событиям, имевшим место после завершения истории на острове Shadow Moses. Snake ушел из вооруженных сил в отставку и создал организацию Filantropy. Вместе со своим другом, доктором Хэллом Эмериком по прозвищу Octon, Snake стал препятствовать распространению оружия массового уничтожения. Большая часть игрового времени была неизбежно отдана новому действующему лицу — оперативнику под кодовым именем Raiden. Со стороны фанатов сериала последовала критика в адрес создателей. Стать житом игре помогло графическое исполнение, остающееся великолепным и по сей день. Доказательством этому служит выход ремейка первой части игры на приставке Nintendo GameCube.

2004 год принес оживление в ряды фанатов GameCube. Metal Gear Solid: Twin Snakes, содержащий схожее с PlayStation 2 версией графическое исполнение и сюжет оригинальной части Metal Gear Solid, стал эксклюзивом компании Nintendo. В отличие от PSone версии все заставки и реплики были заново переписаны.

В конце 2004 года в Японии ожидается премьера продолжения истории, которая станет последней для нынешнего поколения игровых систем. Название новой игры Metal Gear Solid 3: Snake Eater выбрано не случайно. Абсолютно новые принципы выживания и методы борьбы с противниками диктуют использование усовершенствованных тактических маневров. Snake должен, пробираясь сквозь джунгли, попасть на секретную базу, где разрабатывают новое оружие. Название для финалов игры очевидно — Metal Gear. Snake должен будет охотиться стараясь прятаться от диких зверей и избегать ловушек. Игры Metal Gear Solid 3: Snake Eater, по завлечению Хидео Кодзимы, автора и духовного лидера сериала, не должна была появиться на нынешнем поколении игровых систем. Абсолютно новый движок, дающий большую свободу и изобильный от необходимости бегать в закрытом пространстве, — это настоящий сортир для ценителей качественной графики, поклонников PlayStation 2. Невероятная детализация окружающей среды и прекрасное визуальное оформление уровней заметны даже по видеороликам, продемонстрированным в 2003 году на выставках E3 в Лос-Анджелесе и Tokyo Game Show.

Призрачное будущее сериала окружено тайной, свойственной компании Konami. Metal Gear Solid New Generation обязательно появится на PlayStation 3. История таинственной организации The Patriots, упомянутая вскользь в Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, должна получить продолжение. Миссия спасителя мира еще не завершена. До свидания Snake, до скорой встречи!

АНДРЕЙ МИРОНОВ

В ОЖИДАНИИ

CONKER LIVE AND RELOADED

ПЛЕЙ ТЕСТ



Conker
LIVE & RELOADED

ОСТОРОЖНО, БЕЛКИ!

Conker Live and Reloaded

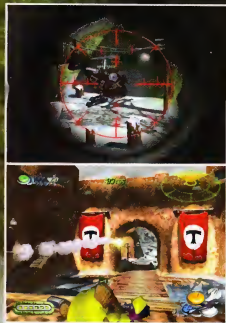
Рыжий матерщинник Конкер переезжает с Nintendo 64 на Xbox, чтобы доказать всем и каждому, кто в доме хозяин

ИПТА	CONKER LIVE AND RELOADED
САЙТ	WWW.CONKER.COM
ЖАНР	ACTION/ADVENTURE
ПЛАТФОРМА	XBOX
РАЗРАБОТЧИК	RARE
	WWW.RARE.CO.UK
ИЗДАТЕЛЬ	MICROSOFT
КОЛИЧЕСТВО	1-16 ONLINE
ИПТОУЗ	
ДАТА ВЫХОДА	07/12/2004
	31/12/2004
	31/12/2004

07:03

В ОЖИДАНИИ

CONKER LIVE AND RELOADED



Белка управляет со световыми мечами не хуже опытного джедая

Истинный герой не умирает — даже если матерится, пьет как сапожник и может похвастаться длиннющим рыжим хвостом. Он останется героем, несмотря на отвратительный характер и выпирающие передние зубы. И будь он хоть трижды белкой — настоящий герой всегда заслуживает, чтобы ему дали второй шанс. Владельцы Xbox и им сочувствующие могут спать спокойно — будущей весной все их проблемы будут решены, потому что Он возвращается! И горе тем, кто встанет у Него на пути.

ИЗ ГЛУБИНЫ ВЕКОВ

Возьмемся предположить, что не было на Nintendo 64 игры более нахальной, более скандальной и более задиристой, чем Conker's Bad Fur Day. Проект, который поначалу задумывался, как очередная платформа «э-ля Super Mario 64» с милый белочкой в главной роли, за долгие годы разработки претерпел кие изменения, что после его выхода многие даже не сообразили, как на него реагировать.

Героем оказался наглый сверснославающий забудлыга, к тому же циник и изрядная сволочь; вместо привычного игрового процесса авторы BFD предложили нам дикий коктейль, в который угодили элементы самых разных жанров, причем 3D-акшн был не последним в числе ингредиентов. Кровь, какая бы бутафорская она ни была, текла здесь нескончаемым потоком, а куски тел летели во все стороны так обильно, как будто кто-то решил устроить бесплатную раздачу мяса. Рядом с этим безумством многочисленные Resident Evil и Silent Hill смотрелись просто наглядными пособиями из разряда «Любите природу, мать вашу!» для детей младшего дошкольного возраста.

Одним словом, вечеринка удалась на славу: паскудная белка обзавелась нехилым штатом поклонников, товарищи из Rare подтвердили свой статус культовых разработчиков, а собиравшаяся к тому времени мирно отдать концы N64 напоследок обзавелась полновесным хитом и громко хлопнула дверь. Все

потихоньку успокоились и стали ждать продолжения банкета — разумеется, уже на подоспевшем GameCube.

СЛУЧАЕТСЯ ВСЯКОЕ

Но история распорядилась по-своему. Отношения между Rare и Nintendo неожиданно стали портиться и, в конце концов, закончились плавающим переходом англичан из-под крыла «Большой N» в крепкие мужественные руки «Большой X» под предводительством Microsoft Game Studios, которая давно уже присматривалась к столь лакомому куску. Сделав GameCube прощальным подарком в виде Star Fox Adventures, руководители Rare официально заявили, что отныне и впредь они любят только Xbox, после чего о студии долгое время вообще ничего не было слышно.

Вновь активно подавать признаки жизни Rare стала лишь недавно, в частности продемонстрировав сразу два своих проекта на прошедшей в мае E3'2004. Первым из них стала анонси-



ФАКТ

Следя за новой корпоративной политикой Microsoft, разработчики наградили свое детское полноценным многопользовательским режимом и поддержкой сервиса Xbox Live! Коллективное сумасшествие на шестнадцатый человек — вот чего не хватало Conker's Bad Fur Day.



К СВЕДЕНИЮ

Обновленный, посвежевший и заматеревший Conker выглядит как минимум грозно. Вряд ли стоит сомневаться в талантах Rare (подкрепленных деньгами Microsoft) и ждать от этой игры какого-либо подвоха. Перед нами — спортивный хит, и тот, кто поиграл в этом усомнится, пусть лучше побережет свин... гм... короче, лучше ему побережись.

рованная еще в 2001 году Cameo: Elements of Power (о ней мы поговорим как-нибудь в другой раз), ну, а вторым оказался резко омолодившийся Conker — теперь с красноречивой приставкой Live and Reloaded в названии.

НЕПРИКРЫТЫЙ ЦИНИЗМ

Переезд в новый формат предсказуемо пошел Conker на пользу, ибо разница между Nintendo 64 и Xbox огромна, и разработчики не поленились воспользоваться ею как следует. По сути, перед нами все та же Conker's Bad Fur Day, но настолько омолодившаяся, что мама дорогая!

Сюжет остался прежним: рыжая, равнодушная к алкоголю белка вляется в одну неприятность за другой. Неприятности эти такого рода, что бедолаге остается либо выпутываться

Добавим, что все вышеуказанное действо, еще сопровождается отборным, беличьим матом. Правда, с небольшим цензуром «глицалкой».

Не будем углубляться в дальнейшее описание беличьих злоключений. Кто

Обновленный, посвежевший и заматеревший Conker выглядит как минимум грозно

из них с минимальными потерями, либо оперативно присматривать себе могилку по сходной цене, благо, продавы подобного добра всегда под рукой. Второй вариант Конкеру совершенно не нравится, и он прилагает все усилия, чтобы сохранить свою — заметим, абсолютно никчемную — жизнь.

играл в оригинал и так прекрасно обо всем осведомлен. Те, кто несчастливо избежал этой участи, получат шанс узнать обо всем самостоятельно — поверьте, это того стоит. Перейдем лучше к тем изменениям, которые превратили Conker's Bad Fur Day в Conker Live and Reloaded.

МОРДА — ЗАГЛЯДЕНЬЕ!

Как и следовало ожидать, игровой процесс остался в основе своей нетронутым, а главные метаморфозы коснулись технического воплощения проекта, прежде всего, графики. Даже сейчас, когда до ее выхода остается больше полугода, live and Reloaded вызывает положительные эмоции у любого, кто его видел. Новый движок (кто бы рискнул переделывать старый?), кажется, выжимает из Xbox все, на что способна эта консоль. Десяти трехмерных объектов в кадре? Не проблема. Шикарные спецэффекты и сверхчеткие текстуры? Пожалуйста. Картина прорисована до самого горизонта — никакого тумана, никаких появляющихся из пустоты кусков пейзажа, вообще ничего, к чему можно было бы придраться. Единственная жертва, на которую разработчикам пришлось пойти ради подобного великолепия — зафиксировать частоту смены кадров на

отметке в 30fps, но разве такую уступку можно воспринимать всерьез?

И ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ — ТОЖЕ НИЧЕГО

Помимо графики, заметно изменилось управление, переделанное под нужды Xbox-контроллера. Поначалу все кажется стандартным: за перемещение отвечает левый аналоговый джойстик, кнопка «A» активизирует прыжок; дважды нажав ее, можно заставить Конкера выполнить атаку, как и в любом стандартном платформере. Но стоит нашей белке обзавестись чем-нибудь огнестрельным — и управление становится как в каком-нибудь заправском FPS. С помощью правой аналоговой рукоятки осуществляется наведение, через удобное круговое меню мы можем копаться в арсенале, выбирая подходящее орудие убийства, прочие кнопки помогут вовремя уклониться от вражеских атак, бросить гранату или перейти в режим снайперской стрельбы.

ВРЕМЯ ПОКАЖЕТ, «ХУ ИЗ ХУ»

Обновленный, посвежевший и заматеревший Conker выглядит как минимум грозно. Вряд ли стоит сомневаться в талантах Rare (подкрепленных деньгами Microsoft) и ждать от этой игры какого-либо подвоха. Перед нами — стопроцентный хит, и тот, кто посмеет в этом усомниться, пусть лучше побережет свои...гмм...короче, лучше ему побережись.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Один из потенциальных лидеров библиотеки Xbox на будущий год. Бронированная смесь юмора, стеба, красивой графики и проверенного временем игрового процесса обеспечит Conker Live and Reloaded поддержку масс и ненависть конкурентов.

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО



В Conker можно встретить и такого-то Медведя-с-косичками!



ИТИ	STREET RACING SYNDICATE
САЙТ	WWW.NAMCO.COM
ЖАНР	RACING
ПЛАТФОРМА	PS2, XBOX, GC
РАЗРАБОТЧИК	NAMCO
ИЗДАТЕЛЬ	EUTECHNYX
ДАТА ВЫХОДА	31/08/2004

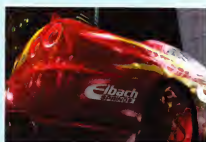
Street Racing Syndicate



У этого проекта большая предыстория. Будучи задуманым как хит для консоли 3DO в 1994-ом, а затем как многообещающий эксклюзив для 3DO M2, Street Racing Syndicate не вышел ни на той, ни на другой платформе. Он пошел в архив после ухода компании 3DO с рынка консолей, оставив только пару невнятных скриншотов и слухов, впоследствии замысленных и обмусоленных мировой игровой прессой. Время прошло, страсти утихли, и права на издание игры случайно оказались у компании Namco. Популярность «стрит-рейсинга», вновь поднятая фильмом «Форсаж» (Fast and The Furious), волной накрыла весь автомобильный (и не только автомобильный) мир. Американский континент, засуетившись, начал выбрасывать на рынок игры и развлечения соответствующей тематики. После спорного успеха NFS: Underground от Electronic Arts уже почти американская компания Namco решила рискнуть и выпустить Street Racing Syndicate десятилетней давности, зато с солидным багажом — полноразмерными девушками, мокрым асфальтом, огромным гаражом машин, запредельной скоростью и богатым опытом серии Ridge Racer за плечами. Все, чего вам не хватало в Underground (и даже больше), по обещанию издателей прилагается. Ну и, конечно, красочные повторы. Все этой осязано! Ради этого стоило ждать десять лет...

КАТО ЯМАЗАКИ

STREET RACING SYNDICATE



В ОЖИДАНИИ

ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR



— Как слышишь меня, Омега?
— Слышу отлично. Снижаюсь.
— Куда?!
— Вниз.
— Запрещено! Это не входит в наше зада..
— Вас плохо слышно, отключаюсь.

ЭКСКЛЮЗИВ!

Ace Combat 5: The Unsung War

ИТЛ	ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR
ЖАНР	ACTION/FLIGHT
РАЗРАБОТЧИК	NAMCO
ИЗДАТЕЛЬ	NAMCO
КОДОВОЕ	1
ВЕРСИЯ	
ДАТА ВЫХОДА	31/12/2004
	11/01/2005
	31/01/2005



Так или иначе, но протанцевав подобную сцену в самом начале игры, редакционный самолет с оранжевым пилотом Оми действительно начинает стремительно снижаться, чтобы оценить единственный Самый Важный параметр в таких симуляторах — насколько детально проработана поверхность

Земли? На этот и остальные, мучившие нас вопросы, мы получим ответ в недалеком будущем.

Совладав с особенностями приставки PlayStation 2, разработчики наконец направили все свои умения в нужное русло и даже после великолепного Ace Combat 4, усовершенствовали все, что

только можно. Известно, что Ace Combat 5 станет еще более реалистичным, уровень будет больше — около 30-ти, а их размер удвоится по сравнению с четвертой частью. Самолетов будет чуть больше 50-ти, полностью лицензированных и отполированных. Будет даже знаменитый военный "Бо-



В ОЖИДАНИИ

ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR



ИСТОРИЯ



Ace Combat (Air Combat)
1995



Ace Combat 2
1997



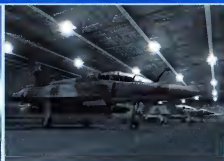
Ace Combat 3: Electrosphere
1999



Ace Combat 04: Shattered Skies (Distant Thunder)
2001



Ace Combat 5: The Unsung War
2005



инг" (Boeing). Возможно мы опять получим сюжетные развилки, а количество сюрпризов и бонусов будет полностью зависеть от уровня статуса пройденной миссии.

Нововведение: **Wingman Command** - позволит вам выступить в роли командира эскадрона, отдавая приказы

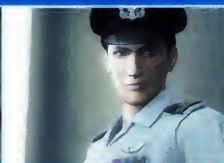
сле налево и направо вашим стрелкам-пилотам, вы будете задавать и менять формацию вашего воздушного подразделения.

Приземлившись эскадрильей подарков под Новый Год, диски с игрой появятся на прилавках в конце этого года в Японии, а в начале следующего - для

всего остального мира.

Несмотря на всю аркадность серии от NAMCO, Ace Combat - самая удачная консольная игра в жанре авиационных симуляторов.

СЕРГЕЙ ПОНОМАРЕНКО



В ОЖИДАНИИ

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

ЗВЕЗДНЫЕ ЗАБАВЫ

Midnight Club 3: DUB Edition

Почувствуй себя звездой шоу-бизнеса, потратив 100 тысяч виртуальных долларов на переделку виртуального автомобиля

ИГРА	MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
Сайт	WWW.MIDNIGHTCLUBS.COM
Жанр	DRIVING
Платформа	PLAYSTATION 2, XBOX
Разработчик	ROCKSTAR SAN DIEGO
Издатель	ROCKSTAR GAMES
Композитор	НЕ ОБЪЯВЛЯЕМО
Итого	
Дата выхода	03/11/2004
	ДЕКАБРЬ 2004

ФАКТЫ

НИЧЕГО СЕБЕ КОМПАНИЯ!

Американский журнал DUB, под эгидой которого выпускается Midnight Club 3, известен тем, что во всех подробностях рассказывает об автомобилях разнообразных «звезд». При этом особое внимание авторы журнала уделяют тем модификациям, которым их поддерживают все знаменитости: рэпперы и топ-модели.

Жанр автосимуляторов последние несколько лет явно находится на подъеме — громкие хиты от самых именитых издателей появляются чуть ли не каждые несколько месяцев. И, похоже, сбавлять обороты никто не собирается: у Electronic Arts на подходе Need for Speed Underground 2 и Burnout 3, Acclaim готовит Juiced, Namco вот-вот выпустит на прилавки Street Racing Syndicate, а трудолюбивки из Polyphony Digital не устают совершенствовать Gran Turismo 4. Не хочет оставаться в стороне от этого праздника жизни и издательство Rockstar Games, вознамерившееся утереть нос конкурентам игрой Midnight Club 3: DUB Edition.

КРУЧЕ ТОЛЬКО DUB!

Вы никогда не мечтали купить какую-нибудь баснословно дорогую иномарку, и переделать на свой вкус так, чтобы даже родной производитель ее не узнал? Если подобные мысли хотя бы иногда приходили вам в голову, то MC3: DUB Edition — прекрасный способ реализовать свои идеи на практике, не тратя целого состояния на эксклюзивный автомобиль и его дальнейшую модификацию.

Все, что от вас требуется — выбрать понравившуюся машину (скажем, Ferrari) и зайти в специальный режим DUB, чтобы подвергнуть гордость итальянского (немецкого, английского, японского — кому как нравится) автопрома тысяче и одной модификации. Изменениям подлежит практически все, разве что каркас придется оставить нетронутым. После этого новоявленное чудо техники можно смело отправлять на городские улицы.

Кстати, о городах: их в Midnight Club 3 будет целых три штуки — Детройт, Сан-Диего и Атланта. Каждый был тщательно воссоздан стараниями художников и программистов — желающие не просто покататься с ветерком, но и на достопримечательности поглазеть (пусть и виртуальные) разочарованными не останутся.

На закуsku разработчики пообещали сделать MC3 несколько проще предшественника: в свое время Midnight Club 2 вызвал немало нареканий завышенной сложностью. В новой игре от нее не останется и следа.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Пожоже, нас ждет очередной красивый аркадный симулятор, в котором на первом месте — дорогие иномарки и возможность издеваться над ними как душе угодно. Вполне достойный соперник для Need for Speed Underground 2.

АНДРЕЙ ХАНДЖО



В ОЖИДАНИИ

DEATH BY DEGREES



НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ АГЕНТА НИНЫ

Death by Degrees

Разработчики недавно сформированного отдела Namco решились на смелый эксперимент. В конце 2004 года они обещают выпустить игру, главная роль в которой отведена хорошо всем знакомому по файтингу Tekken, бойцу – Нине Уильямс (Nina Williams). События DbD происходят незадолго до начала первого «турнира железного кулака». Спецгент Нина состоит в секретной британской службе M16. От начальства профессиональная убийца получает задание проникнуть на роскошный океанский лайнер и раскрыть некую террористическую организацию, попутно встречая как старых знакомых нам по Tekken'у персонажей, так и новых, которым предстоит еще сыграть свою главную роль.

Жанр проекта можно определить как action/adventure, а местами и beat'em up. Само собой, напрашивается сравнение с Rise to Honor. Нина легко управляется с огнестрельным и холодным оружием, а также в совершенстве владеет несколькими видами боевых искусств. Разумеется, недругам придется ой как несладко. Основная особенность игры – способность героини использовать «рентгеновское зрение», чтобы наносить удары в уязвимые точки противников. Не обошлось и без модного ныне замедления времени – slow motion. Приятно то, что уже сейчас игра может похвастаться очень удобным управлением, где левая аналоговая ручка отвечает за движение, а правая – за атаки (система управления такая же, как в Rise to Honor). Будем надеяться, что конечный продукт окажется действительно качественной игрой, а не халтурной подделкой, эксплуатирующей тему Tekken.

ОЛЕГ ГАВРИЛИН



В ОЖИДАНИИ

KATAMARI DAMACY

ИГРА	KATAMARI DAMACY
СМР	KATAMARIDAMACY.JP
ЖАНР	ROMANTIC ACTION
ИЗДАТЕЛЬ	NAMCO
РАЗРАБОТЧИК	NAMCO
Дата выхода	15/09/2004
	18/03/2004



ФАКТ

Все объекты в игре имеют форму, приближенную к параллелепипеду — то ли из-за простоты расчетов при программировании, то ли из-за того, чтобы их было лучше наматывать на шарик, но как результат — игра приобрела некий LEGO-подобный шарм.

НА НЕБЕ ЗАКОНЧИЛИСЬ ЗВЕЗДЫ

Katamari Damacy

Когда в последний раз вы пообещали (вам пообещали) достать звезду с неба для Той Самой? Вы это сделали? Признавайтесь! Все дело в том, что принцу Вселенной вот уже несколько месяцев как нужна помощь — его незадачливый папа-король растерял все звезды неба. Как же теперь одаривать чудесных созданий такими волшебными подарками?

Оказывается, сборку вполне симпатичных звездочек можно производить и на Земле. Например, из карандашей. Вы что, не верите? Вперед, навстречу ярким звездам!

КОГДА НАЧАТЬ ШАРИК

Представьте себе ядро планеты диаметром в пять сантиметров. Принцу предстоит катать маленький, но очень гравитационный мячик, к которому по вполне понятным причинам будет пригравитываться все подряд. Наматываться будут карандаши, ластики, кружки, тубики зубной пасты, банки, тапки и чем больше этот импровизированный ком — тем большие объекты смогут присоединиться к составлению звезды. Яблоки, арбузы, велосипеды, мусорные баки, скамейки, лестницы с детских площадок, деревья, столбы, трансляционные мачты. Со временем к вашему

шарику начнут прилипать даже более крупные объекты — небоскребы, поезда, корабли и годзиллы, будут отчаянно липнуть к вашей жвачке, издавая при этом нечленораздельные звуки и крики протеста. Ощущения непередаваемые — все выполнено очень хороших трех измерениях, а сам факт, что начинаем мы с комочка не больше наперстка, отчаянно бегая по столу и собирая с него крошки, не может не впечатлять, ведь потом мы уже солидно прыгаем со скакату и наматываем как же, так и стол на получившийся валун. Мир остается на своем месте — меняется лишь размер и высота камеры над уровнем земли. По достижении нужной величины своеобразного снежного шара, владетель Вселенной обязательно примет новую звездочку и запустит ее сиять ярче в небе. И пусть из нее торчат телевизоры, горшки с цветами, кошки и чьи-то ноги в каблукках — данное великолепие сопровождается не только потрясающей атмосферой балагана, но и хорошо смоделированной физической составляющей игры. Шарик будет пружинить и менять динамику своего движения каждый раз, как на него будет попадать, например, банка от кофе или хотя бы редактор какого-нибудь нового журнала. Увеличивая таким образом инертность и укладывая

ясы при этом в определенные лимиты времени, можно добиться результата — неба, сияющего мириадами звезд.

НАМКО И ПАС-МАН

Компания-создатель хита Pac-Man продолжает не только восхищать нас свежими и неординарными идеями, но и обещает выпустить их вне Японии. Как всегда — море драйва и нестандартное мышление, в свое время породившее в Японии Vib Ribbon, Chu Chu Rockets и Kuru Kuru Kururin, работает на одной частоте — в эти игры хочется просто играть. Katamari Damacy представляет собой тот самый случай, когда определить жанр сложно, а придумать продолжение игре в другом мире не имеет смысла. Сама Namco определила жанр своего творения как Romantic Action.

ОМИ ТАЦУМАКИ

К СВЕДЕНИЮ

В Katamari Damacy используется весьма любопытный метод управления персонажем — с помощью аналоговых крестовин и только. Совсем как танк — одной можно поворачивать движущийся основанием, а другой — башней.



В ОЖИДАНИИ

BUJINGAI: THE FORSAKEN CITY

ВО ИМЯ ДОБРА И...

Bujingai: The Forsaken City

ИТРА	BUJINGAI: THE FORSAKEN CITY
ЖАНР	ACTION
ПЛАТФОРМЫ	PLAYSTATION 2
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	TATTO
ИЗДАТЕЛЬ	BANI ENTERTAINMENT
КОПИРОВАНО	1
ИГРОКОВ	
Дата выхода	25/07/2004
	25/12/2003



От создателей Cowboy Bebop, Trigun и Onegai Teacher. Новый блокбастер: Bujingai: The Forsaken City. Кто в этот раз будет главным героем? Какой сюжет был выбран сценаристами? Обо всем этом и многом другом — после точки.

Пожалуй, ничем другим нельзя было бы выделить этот проект, если бы не: Тосиhiro Кавамото (Toshihiro Kawamoto), работавший над аниме Cowboy Bebop и Wolf's Rain и Еске Курода (Yosuke Kuroda) — сценарист, известный по Trigun и Onegai Teacher. Вся колоритность игры на этом бы и закончилась, если бы не Тосиhiro Кавамото, решивший срисовать дизайн главного героя Лау (Lau) с популярного в Японии J-Rock исполнителя — Гакта (Gackt), который впоследствии помог и с озвучиванием. Подарив ему почему-то красные волосы, разработчики сделали интересный экшн (на любителя) про супергероя, суперчеловека, вооруженного двумя мечами и несущего возмездие во имя добра и чего-то там светлого. Действие происходит в постапокалиптическом мире, где полуразрушенные дома стоят покосившись, словно ожидая пока их не добьет Лау, а основными противниками являются неизвестные современной биологии особи. Замечая игровой процесс на полумистической атмосфере и прицепив к Лау арсенал акробатических трюков, создатели не учли одного: чтобы подобный продукт дошел до масс, нужна либо сумасшедшая графика, либо нужны нововведения в игровом процессе. Также сумасшедшие. Поскольку последнее найти в Bujingai сложно, давайте смотреть скриншоты и делать простые выводы — нравится, будем днем и ночью играть. Не нравится, но поклонник Гакта? Играть, играть. Совсем не нравится и музыканта обходили стороной — срочно на кухню, завтракать бутербродами с колбасой. Колбасой вниз.

ОМИ ТАЦУМАКИ



В ОЖИДАНИИ

KAIDO BATTLE 2

ЦЕПНАЯ РЕАКЦИЯ

Kaido Battle 2: Chain Reaction



Активно закидывающих в кровь адреналин гоночных дорогах, машинки блистают своими полированными ками, листочками веточек деревьев, отражающихся вместе с небом на стеклах и следами от резиновых колес дороге. С тех пор, как мир стал видеть консольные твояния про автомобили именно такими, не прекращается поток пластиковых упаковок с изображениями дорожных знаков и капотов. Kaido Battle 2 исключением не является. Это настоящие многоуровневые трассы, с которыми можно скатиться под хорошим уклоном вниз, построенные по принципу отрезков — в определенный момент игры делятся на различные сегменты одной и той же дороги. Во-первых, в духе Genki, максимально реалистичная физическая модель и детально проработанный тонинг машины. Во-вторых, возможность составить свой саундтрек из музыки поверженного противника будет дарить кусочек своего стиля, который можно на свой вкус аранжировать, смешивать с другими и объявлять своим именным гимном. Последняя возможность выполнена в виде опции, музыкальный колорит в игру честно приносит. Впрочем, Kaido Battle 2 суждено понравиться не только диджеям и любителям хорошего драйва — кристально чистое изображение, более трехсот соперников и классическая система зарабатывания денег задержат у телевизора надолго.

ОМИ ТАШУМАКИ



#1 videogames INSIDE

36



В ОЖИДАНИИ

KINGDOM HEARTS 2

В ПОИСКЕ ДРУЗЕЙ...

Сотрудничество Square Enix и компании Disney продолжается, а это значит, что не за горами появление Kingdom Hearts II – продолжения одной из самых ярких и красочных игр для PlayStation 2

Сюжетная линия первой игры и ее герои Дональд и Гуфи привлекательны, как и герои мира Heartless. Правда, сейчас же, когда мы станем охотниками на них, как никогда раньше. В ней примут участие как уже известные из Kingdom Hearts персонажи, так и совершенно новые лица. А что и Final Fantasy X, некто неизвестный из FF-X2 и даже Микки, собственной персоной. Цель героев не сильно изменилась. Сора все также в поисках потерянных друзей Рикко и Каирри, а Дональд и неунывающий Гуфи, идут вместе с Микки. Разработчики старательно скрывают подробности сюжета, а сюжет в игре будет преобразован, которым подвергнется игровой процесс. Не так уж и много на такую суровую формационную блокаду, мало кто сомневается в этом. А тем более что можно рассказать о нем авторам представителю издательства. Игры запланированы только на следующий год.

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО



ИТН	KINGDOM HEARTS 2
Сайт	WWW.KINGDOMHEARTS2.NET
Жанр	ACTION/RPG
Платформа	PLAYSTATION 2
Разработчик	SQUARE-ENIX
Издатель	SQUARE-ENIX
Коллекция	1
Игрок	
Дата выхода	14/09/2005
	31/12/2004

Kingdom Hearts 2





ИСТИННЫЙ ФУРИЕЦ

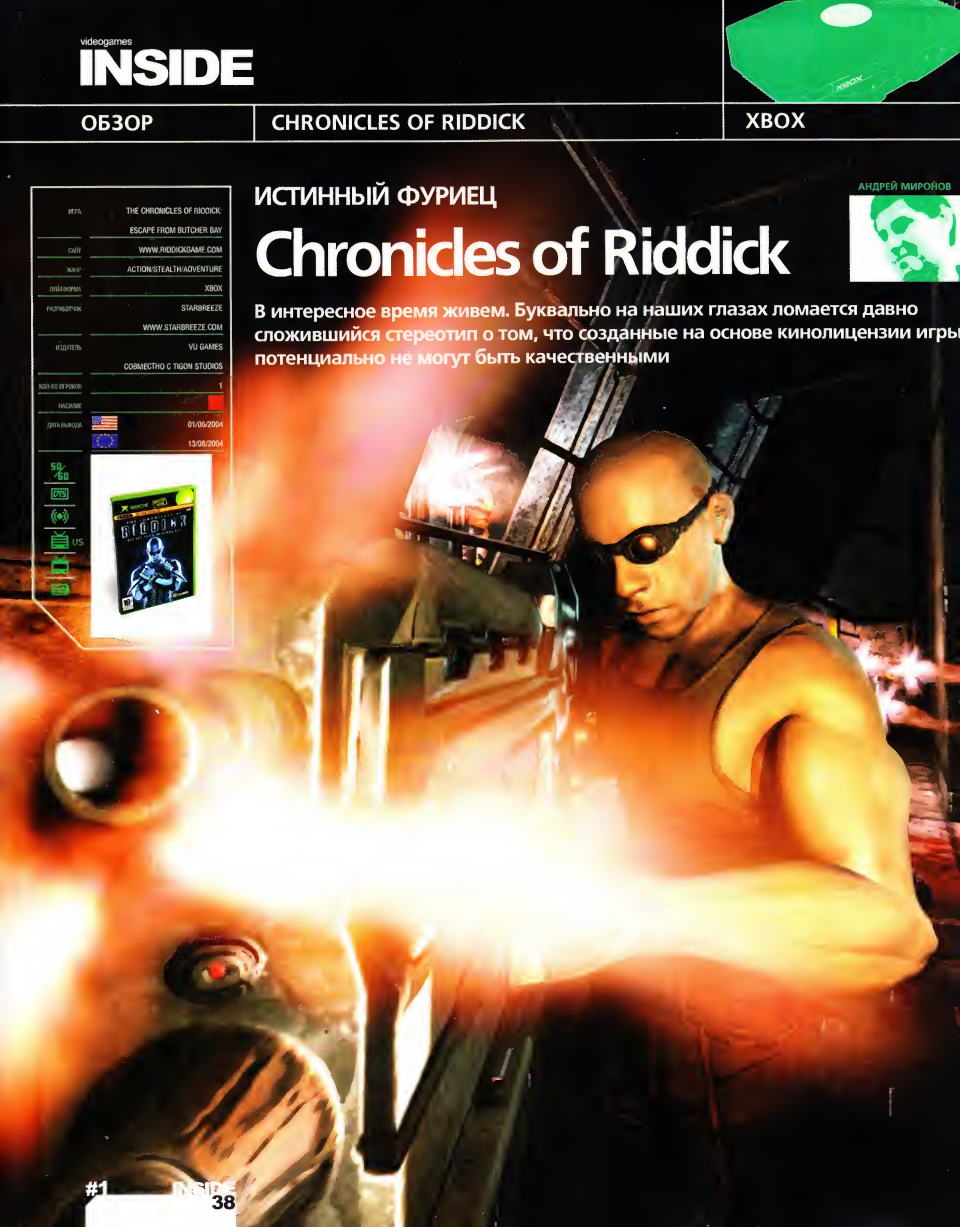
Chronicles of Riddick

АНДРЕЙ МИРОНОВ



В интересное время живем. Буквально на наших глазах ломается давно сложившийся стереотип о том, что созданные на основе кинолицензии игры потенциально не могут быть качественными

ИТЛ	THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY
САЙТ	WWW.RIDDICKGAME.COM
ЖАНР	ACTION/STEALTH/ADVENTURE
ПЛАТФОРМА	XBOX
РАЗРАБОТКА	STARBREEZE
	WWW.STARBREEZE.COM
ИЗДАТЕЛЬ	VU GAMES
	СОБРАТЕСТВО С TIGON STUDIOS
КОЛ-ВО ДИСКОВ	1
НАСКОЛЬКО	
ДЛЯ КАКИХ	01/06/2004
	13/08/2004





ПЕРВОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ



Графическое исполнение Chronicles of Riddick повергает в шок. Объективно говоря, это самая красивая консольная игра из существующих на сегодняшний день. Подобная графика ожидается только в DOOM III и Half-Life 2. Прибавьте сюда еще и продвинутую систему освещения, интерактивное окружение, отличную, непередаваемую атмосферу и вы получите игру, перед которой наступят на свои старые мозоли владельцы других систем и "персоналок". Пожалуй, ради такого многие люди Xbox и покупают.

Оказывается, приложив должную степень усердия, вполне можно создать стоящее игровое воплощение того или иного фильма. Для этого всего лишь нужно проявить немного изобретательности. К сожалению, не все разработчики готовы тратить время на подобные проекты. Отсюда и печальный результат — большой их процент иначе как калтурными поделками назвать просто нельзя.

Но когда, вопреки ожиданиям, какая-нибудь из подобных игр оказывается сделана на удивление добротно, мы с восхищением раскрываем рты. Как ни удивительно, Chronicles of Riddick служит наглядным примером того, что некоторые разработчики все-таки перестали бояться привносить собственные оригинальные задумки в игры по кино-

лицензиям. Более того, обозреваемая игра с уродливой аббревиатурой CoR-EFBB, являя собой едва ли не эталон высочайшего качества.

СИЖУ ЗА РЕШЕТКОЙ В ТЕМНИЦЕ СЫРОЙ

История CoR:Escape from Butcher Bay повествует о грандиозном побеге самого опасного галактического преступника Ричарда В. Риддика (Richard B. Riddick) из пренебрежительшего заведения под названием Butcher Bay. Эта космическая тюрьма относится к списку тех мест, в которых вам, наверняка, меньше всего захочется праздновать наступление Нового Года. Видимо Риддику она тоже пришлось не по душе.

Как видите, сюжетно Escape from Butcher Bay весьма отдаленно связан с двумя фильмами, главную роль в которых сыграл Вин Дизель (Vin Diesel). Создатели решили пролить свет на прошлое главного героя и поведать о его "славных" похождениях до того, как Риддику выпала участь стать "единственной надеждой галактики" со всеми вытекающими из этого последствиями.

ДЕЛО ТЕХНИКИ

Для повышения эффекта присутствия игра протекает в режиме от первого лица. Такое решение представляется более чем удачным, так как позволяет увидеть события, не робко выглядывая из-за могучего плеча Дизеля (в случае, если бы это был 3rd-person action), а как бы непосредственно принимая в них участие. Тем не менее, часто камера будет переключаться на режим от третьего лица. Подобное происходит, например, в диалогах или роликах на **TV**

ДОП. ИНФО

Отдельного упоминания заслуживает звуковое сопровождение игры. Выстрелы винтовок, крики противников, общий звуковой фон — просто великолепно. Приятно удивляет и то, что практически все встречающиеся на вашем пути NPC наделены свои голосом и уникальным характером. Для озвучки было приглашено действительно ОЧЕНЬ много талантливых людей. Помимо Вина Дизеля в работе принимали непосредственное участие: Кол Хозер (Cole Hauser), Кристен Леман (Kristen Lehman), Рон Перлман (Ron Perlman) и Уиллис Беркс (Willis Burks).

Таким мы ожидали видеть новый Oddworld, таким представляли The Great Escape, но "Riddick" прыгнул далеко вперед, хотя в обоих случаях цель была одна и та же — побег из тюрьмы

БОЗОР

CHRONICLES OF RIDDICK

XBOX

ИСТОРИЯ

В 2000 году в прокат вышла кинолента режиссера Дэвида Твухи (David Twohy) Pitch Black (рабочее название — Nightfall). Несмотря на более чем скромный по голливудским меркам бюджет в 23 млн. долларов, фильм получился настолько удачным, что вскоре было принято решение снимать продолжение. The Chronicles of Riddick мог похвастаться уже 120 млн. бюджетом, около 11,5 млн. из которого ушло в качестве гонорара Вину Дизелю, исполнившему роль главного героя — опаснейшего галактического преступника Ричарда Б. Риддика. Видимо, оставшихся 108,5 млн. никак не хватило, чтобы снять хороший фильм — кинолента с треском провалилась в кинопрокате. До сего момента кассовые сборы предполагаемого блокбастера составили всего \$1,2 млн. Дополнительную информацию можно найти на сайтах www.pitch-black.com и www.thechroniclesofriddick.com соответственно.



движке, а также, когда главный герой спускается/поднимается по лестницам или же выполняет разного рода акробатические трюки. Кажется, это наиболее удачный ход для игры такого типа — то, чего нам так не хватало в Shenmue.

Отличие от других action-игр, где по мере прохождения враги становились все живучее, а оружие все разрушительнее, в CoR:E8B8 нам предстоит немало побегать с голыми руками. Использование различных «стволов» в игре приветствуется, но никак не является обязательным. Ничто не мешает главному герою спрятаться в тени и подождать, пока охранники отвлекутся, и проскочить мимо. В такие моменты, рекомендуется присесть, чтобы экран приобрел форму выпуклой линзы, увеличивая круг обзора. Характерно, что, если беглеца никто не видит, пейзаж погружается в синий тон — это означает, что спрятаться вы надежно. При этом Риддик периодически отпускает что-то вроде: «Темнота... Люблю вдыхать ее запах по утрам!»

Интересно реализована система stealth kill. Подобно Саму Фишеру, Рид-

дик может незаметно подкрасться к очечному супостату и легким движением руки свернуть последнего шею. Впрочем, способ убийства зависит от выбранного оружия. Уровень насилия зачастую зашкаливает.

Достойное применение нашлось и знаменитой возможности видеть в темноте, что зачастую сильно помогает справиться с противниками в различных ситуациях. После того, как Риддик

получит в свое распоряжение эту замечательную способность, игроки вольны в любой момент переключаться между нормальным режимом зрения и тем, что называется eye-shine.

ЕГО ВЕЛИЧЕСТВО ВИН. ? РИДДИК! Риддику постоянно придется вступать во взаимодействия с жителями Butcher Bay. Кто-то поведает преступнику о последних событиях и новостях, кто-то [2]

К СВЕДЕНИЮ



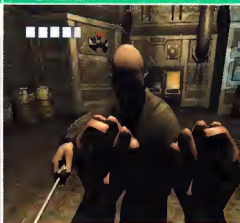
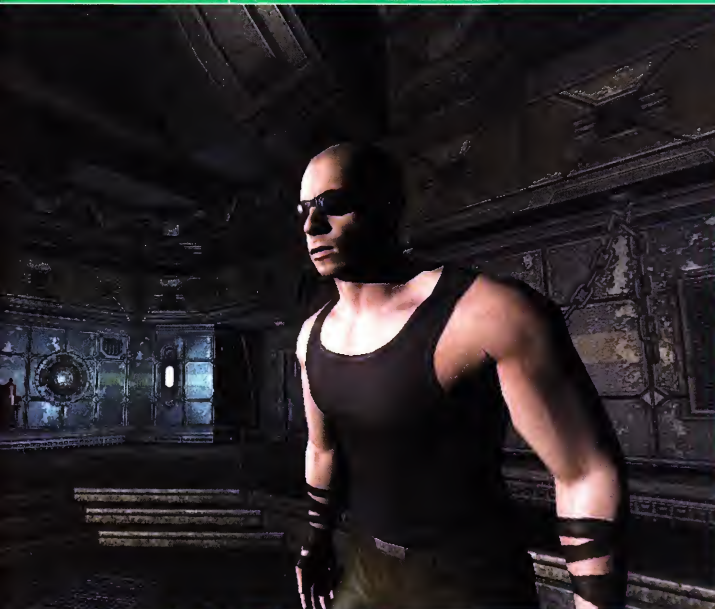
В качестве хитрого коммерческого хода Вин Дизель был приглашен на прошедшую E3. 13 мая звезда, окруженная четырьмя серьезного вида телохранителями, давала интервью журналистам, не изымая особого желания общаться с целой толпой поклонников и поклонниц. Однако, в конечном итоге, представители V.I. Games настаивали на том, чтобы знаменитость уделила часть своего драгоценного времени на раздачу автографов.

ИСТИННЫЙ ФУРИЕЦ

ОБЗОР

CHRONICLES OF RIDDICK

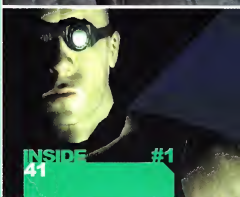
XBOX



Пожалуй, ни в одном представителе жанра FPS, нет такой впечатляющей системы рукопашного боя, как в "Риддике". Драться игрокам предстоит немало, потому что Риддику доступно большое число атакующих движений, из которых даже можно составлять внушительные связки ударов.



Игровой процесс представляет собой смесь таких жанров, как FPS, action, adventure и даже RPG. Без сомнения, CoR:EVBV взяла все самое лучшее от многих хитов прошлых лет. Среди них Half Life, Deus Ex, System Shock, Breakdown, Halo и Splinter Cell. Впрочем, список можно дополнять еще долго. Breakdown - Xbox (2004)



INSIDE
41

#1



То, чего мы не смогли увидеть в кино-реализации "хроник", мы увидели в игре.

Игра дала нам не просто фильм, а полноценное участие в нем и мы в полном праве назвать игру интерактивным фильмом. Возможно на наших глазах наконец-таки родился новый и вполне реальный жанр

ДОП. ИНФО

Уже сейчас на DVD доступен мультипликационный фильм Chronicles of Riddick: Dark Fury режиссера Питера Чанга (Peter Chung – Animatrix серия "Matriculated"). Капитула повествует о событиях, произошедших в промежутке между Pitch Black и The Chronicles of Riddick. Помимо возможности установить режим Widescreen и поддержки Dolby Digital 5.1 Surround, в издании присутствует солидный набор бонусов и дополнительных материалов. Официальный сайт мультфильма – www.darkfurydvd.com



подскажет, что нужно делать дальше и куда идти, а некоторые обязательно попросят сделать для них "маленькое одолжение". Удивительно, но задания иногда попадаютются очень оригинальные. И пусть игра сама по себе следует линейному сюжету, подобная находка добавляет в процесс толику интерактивности.

Получается так, что техническая сторона игры является наиболее слабой ее стороной (в сравнении со всем остальным, разумеется). Несмотря на предельно высокое качество картинки и слухи о том, что «Хроники Риддика» являются якобы неотполированной демонстрацией движка, еще не вышедшего DOOM 3, в реализации системы динамического освещения есть свои просчеты. Самый заметный из них – местами

слишком контрастная, черная тень персонажа, которая имеет обыкновенное неожиданное «выпрыгивание» из-под ног и «становиться» отдельно от ее хозяина. Так что невольно начинаешь понимать значение фразы «бояться собственной тени». При таких вот "глюках", «Риддик» остается одной из самых графически совершенных игр на Xbox. Кинематографические текстуры спецэффекты и свет. Отличные, живущие своей жизнью, проработанные персонажи игры, причем далеко не самые главные и интерактивность с ними. Пример:

если побил кого-нибудь, то в следующий раз встретившись с ним, по состоянию его лица можно понять все. Если уж убил кого-то, то (извини приятель...) возможно больше в игре ты его никогда не увидишь. Такова суровая реальность мира «Риддика». Еще пример: если противника много, то скорее надо отвлечь его, а потом вырубить все освещение в отсеке, постреляв в лампочки или выключив рубильник, тем самым внеси смуту в стан врага. В темноте особенно красивы яркие вспышки огня из автоматов паникующих и стре-



ИСТИННЫЙ ФУРИЕЦ

ОБЗОР

CHRONICLES OF RIDDICK

XBOX



- Сносшибательная графика
- Потрясающая атмосфера
- Прентереснейший игровой процесс



- Небольшие проблемы с тенью
- Долгая загрузка новых карт
- Слишком короткая, как и все хорроры

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В адрес Chronicles of Riddick можно долго лить дифирамбы. Можно было бы даже написать роман, если бы мы выпускали не журнал, а книгу. Другой вопрос: а стоит ли в сотый раз повторять очевидный факт? Ведь эта игра — одна из лучших проектов, которые могут предложить современные консоли. Мы честно хотели поставить ей полную «10», но все-таки нашли несколько мелких огрехов... и все равно поставили ей «10»!!! Тем не менее, недоработки никак не могут испортить удовольствие от этого почти стопроцентного шедевра. А за удовольствие мы платим адекватной оценкой.

10

INSIDE videogames #1
43

ляющих друг в друга, врагов. Затем, включаем свет.

РОЖДЕНИЕ ЖАНРА

Редкий случай, но это — не просто игра, а маленький живой мирок. Мирок, исполненный тьмы и жестокости, где сентиментальность считается сортом глупости, а наивность наказывается смертью. Здесь проявление великодушия сочтется также абсурдно, как пятнышко грязи на отполированной до блеска макушке Вина Дизеля. Вы не найдете в «Риддике» сухости Splinter Cell или аркадности Breakdown. Вместо этого — симулятор побега инопланетного заключенного из бесконечной тюрьмы, с бездонными шахтами, торевными камерами, взнезанными конструкциями, подзе-

мельями и отсеками, соединенными в одно общее пространство хитрыми переходами и сложной системой вентиляции, и атмосфера — непередаваемая атмосфера, сравнимая разве что, с атмосферой старых добрых текстовых adventure 80-х. Для того, чтобы описать всю красоту игры вряд ли можно обойтись без слов, за которые сегодняшнее приличное общество вполне может указать на дверь. Но этим-то этот мирок и притягивает внимание. Попав сюда очень сложно выбраться из этой липкой паутины и единственное, пожалуй, о чем можно сожалеть после того, как последняя строчка титров убегает за границу экрана — это то, что удовольствие от путешествия длилось лишь каких-то девять часов.

Наш заключенный опасен и с голыми руками. Если вас заметили враги, достаточно подбежать к одному из них, перехватить оружие и произвести выстрел ему же в голову. Для этого необходимо, уловив момент, вовремя нажать правый триггер.

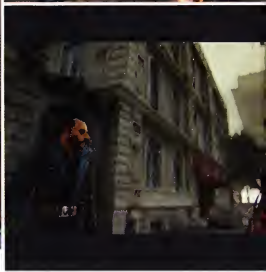
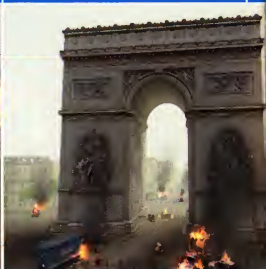
ФАКТЫ

О возможности появления CoR:EF88 на PS2 до сих пор ходит множество слухов и домыслов. VU Games отказывается давать какие-либо внятные комментарии и уклончиво отвечают на вопросы журналистов. Однако из определенных источников известно, что Starbreeze работает над версией игры для приставки от Sony. Вызывает недоумение, каким образом разработчики собираются оптимизировать фантастическую графику Escape from Butcher Bay под скромные возможности PS2, ведь «урезания» чреваты потерей великолепной атмосферы игры.





ЭКСКЛЮЗИВ!



А ДО ПАРИЖА РУКОЙ ПОДАТЬ...

Onimusha 3: Demon Siege

Самурай, демоны, феи и французские полицейские – Capcom предлагает вашему вниманию коктейль под названием Onimusha 3

АНДРЕЙ ХАНДЖО



Если верить авторам сериала Onimusha, расписание благородного самурая должно выглядеть примерно так: завтрак, встреча с демоном, спасение красавицы, обед, спасение мира, ужин. Недавняя Onimusha 3 вносит в этот перечень некоторые коррективы – между встречей с демоном и спасением красавицы добавляется

путешествие во времени по специальной льготной путевке. Желательно в Париж или какую-нибудь другую европейскую столицу.

ГЕНЕРАЛЫ И РЯДОВЫЕ

Главная проблема всех злодеев – слишком тупые или самонадеянные подчиненные. Вреда от вторых иной

раз больше, чем от первых. Пока лорд Нобунага Ода, строил зловещие планы по покорению Японии шестнадцатого столетия, его штатный генерал Гильденштерн, никого не спросив, решил испытать в Париже наших дней машину времени. В результате столь смелого эксперимента во французской столице оказался сам горький испытатель и целая армия монстров в придачу.

Одна беда – за Гильденштерном в Европу XXI века последовал злейший враг демонов самурай Самоноске, а

Нововведений в Onimusha 3 по сравнению с предшественниками не так уж и много, но вполне достаточно, чтобы говорить о прогрессе сериала



ИТРА	ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE
СЕРИЯ	WWW.ONI-MUSHA.COM
ЖАНР	ACTION-ADVENTURE
ПЛАТФОРМА	PS2
РАЗРАБОТЧИК	CAPCOM
ИЗДАТЕЛЬ	CAPCOM
ЧИСЛО ДИСКОВ	1
ИЗДАНИЕ	
ОТКРЫТИЕ	09/07/2004
ОТКРЫТИЕ	27/04/2004
ОТКРЫТИЕ	26/02/2004

А ДО ПАРИЖА РУКОЙ ПОДАТЬ...

ОБЗОР

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

PS2



в феодальную Японию угодил офицер французского спецназа Жак Бланк, подозрительно напоминающий актера Жана Рено. Понятно, что подобные технические накладки грозят серьезными проблемами Нобунаге и всей его шайке, так как не планировавшие межвременной круиз герои решили безотлагательно поставить злодеев на место.

ВРЕМЕНА МЕНЯЮТСЯ

По сравнению с предшественниками нововведения в Onimusha 3 не так уж и много, но достаточно, чтобы говорить о прогрессе сериала. Не слишком интересно и в основном по мелочам, но Sarcasm все же подверг самурайскую сагу ряду преобразований, главным из которых можно считать аналоговое управление. Словами не описать сколько мучений доставляла многим игрокам возня с неудобной и жесткой крестовиной. Теперь страдания позы — Самонажсе, Жак и другие бойцы идеально слушаются левой аналоговой рукоятки, покорно двигаясь в нужном направлении, и уже не ассоциируются с плохо смазанными роботами.

Раскладка основных кнопок осталась прежней, но часть из них полу-

чала дополнительные функции (прежде всего это касается более «продвинутого» Жака). Бои, которые раньше были предельно просты и обычно сводились к прямолинейному избиению врагов (независимо от их размеров и количества) теперь требуют от вас большей осмоторительности, умения маневрировать и находить у противников слабые стороны, что иногда не так-то просто.

Как ни странно, но Самоноские и Жаки, вопреки ожиданию многих, в сражениях не являются полными двойниками. Самурай, что вполне логично, лучше управляется с мечами и тому подобным оружием ближнего боя. Француз становится настоящей машиной разрушения, когда в его руке оказывается гибкий хлыст, позволяющий Жаку дотягиваться даже до воздушных недругов (Самоносские для этого требуются лук) и непрерывно бить через пропасти с грацией Тарзана. А на случай добивания врагов у француза всегда припасен хороший, добрый револьвер, который никогда не пролетает.

Кстати, для тех, кто желает отточить свои навыки в спокойной, лишенной нервозности обстановке, существует специальный ▶▶

К СВЕДЕНИЮ

Выход Onimusha 3, был немного затянут, но что бы оправдать доверие фанатов и частично компенсировать время ожидания долгожданной игры, компания Capcom выпустила целую коллекционную линейку "шутечек" с символикой Onimusha 3: фигурки персонажей, часы, карточки памяти и даже специальный Katana-controller – джойстик в виде японского короткого меча, причем с подсветкой. Интересно только, как он все-таки работает?



ОБЗОР

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

PS2



К СВЕДЕНИЮ

Хотя в сериале Onimusha лорд Нобунага Ода представлен королем демонов-генма и потенциальной угрозой всему живому, реальный Нобунага, действительно живший в Японии в 16 веке заметно отличался от образа, созданного буйной фантазией сценаристов. Этот видный полководец и политический деятель положил начало объединению феодальной Японии и провел ряд важных государственных реформ. К сожалению, довести свои планы до конца ему не удалось: преданный своим военачальником Акечи Мицухиде и попавший в окружение, Нобунага закончил жизнь самоубийством.



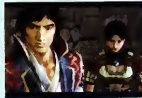
ИСТОРИЯ



Onimusha: Warriors
PS2 2001



Genma Onimusha
Xbox 2002



Onimusha 2
PS2 2002



Onimusha Buraiden
(Warriors)
PS2 2003



Onimusha Tactics
GBA 2003



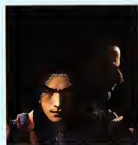
Onimusha 3:
Demon Siege
PS2 2004

Training Mode, доступный практически в любое время игры.

ШИРМА ДЛЯ АКТЕРА

Технически Onimusha 3, бесспорно, один из самых сильных проектов, выпущенных в последние месяцы на PS2. Разработчики отказались от статичных CG-декораций в пользу полного 3D — это позволи-

ДОП. ИНФОРМАЦИЯ



А ДО ПАРИЖА РУКОЙ ПОДАТЬ...

ОБЗОР

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

PS2



Малейшая неосторожность при проходе через астероидное поле — и Альянс лишится очередного пилота.



- Отличная графика
- Запутанный сюжет
- Динамичный игровой процесс



- Малоподвижная камера
- Местами завышенная сложность
- Игра коротковата

ФАКТЫ

Некоторые секреты, которые таит в себе игра, лучше открывать не в присутствии детей. Лишние вопросы: «А почему тенька в полотенце?..», — думается, вам ни к чему.



Участие кинозвезд в игровом проекте — не такая уж редкость. Правда, чаще это касается голливудских актеров. Почему же для Onimusha 3 был выбран француз Жан Рено? Ответ прост: популярность Рено («Леон», «Васаби», «Багровые реки 1-2») в Японии намного выше, чем у любого небожителя Голливуда. Кстати, Рено не только поделился с Жаком Бланком лицом и жестами, но и принимал участие в кампаниях по продвижению игры, которые организовал Сагсэм. Что касается самого Самонске Акечи, то скрывающийся под ним актер — Канесиро Такеши (Takeshi Kaneshiro), японец китайского происхождения. Европейцы его знают по фильмам Вонг-Кар-Вая («Чунгингский Экспресс», «Падшие ангелы»), а в Японии он известен благодаря рекламе автомобилей Mitsubishi и мобильных телефонов Ericsson.

ло сделать игру живее и ярче, а общее качество картинки благодаря четким текстуркам, хорошему освещению и отличным спецэффектам только улучшилось.

К музыке придраться вообще невозможно (особенно в видеорелизах), да и работа актеров, пусть местами и не тянет на «отлично», все же вполне добротна и вызывает куда меньше нареканий, чем дубляж Onimusha 2.

ПОСЛЕДНИЙ БОЙ

Почти все в Onimusha 3: Demon Siege сделано либо хорошо, либо отлично. Каждый мелочик было уделено должное внимание, каждый штрих на своем месте. Кто-то, наверное, обвинит игру в отсутствии большого количества новых идей и будет абсолютно прав. Но Сагсэм есть Сагсэм — ждать революций от этого издательства по-прежнему приходится раз в пятилетку.

Теперь самое время снять кино по мотивам Demon Siege.

Будучи, по словам авторов, финальной частью трилогии, Onimusha 3 более чем достойно завершает сагу о борьбе сил Добра против лорда Нобунаги. Этой игре не составит труда завоевать любовь старых фанатов сериала, и привлечь внимание новых поклонников. Наилучший выбор, если вы имеете PS2 и ищете что-то из новинок для вашего домашнего кинотеатра.

9



БУДНИ СУПЕРГЕРОЯ

ВАЛЕНТИН ШОВКОВ



Spider Man 2

Человек-Паук столкнулся с очередным феноменом — как только он становится популярным, за ним следом, сразу же появляется некто по имени Каратель. Как тень сопровождает он его в комиксах, фильмах и даже играх. Spider-Man 2, уже на пике популярности. Ждем

Во время создания игры «Spider Man: The Movie» разработчики из Activision надавали кучу невыполнимых обещаний, которые, они, разумеется, так и не выполнили. Игра стала в некотором роде разочарованием, хотя плохой назвать ее язык не повернется. Нет ничего удивительного в том, что когда в сентябре Activision пообещала «живой город» с пешеходами на тротуарах и машинами на дорогах, да еще дал возможность спокойно передвигаться по этому городу и делать все что тебе захочется, мы усомнились в правдивости этих слов. И тем больше рады, ведь на этот раз нас не обманули!

ЧЕЛОВЕК С ПАУТИНОЙ

Кинофильм «Человек-Паук 2», сюжет которого и переняла игра, далеко ушел от своего предшественника. Один из редких случаев в киноиндустрии, когда сиквел лучше оригинала. В отличие от первого «Человека-Паука» новый фильм смог не только передать атмосферу комикса, но и заставил взглянуть на жизнь супергероя с другой стороны — с той, на которую мы раньше просто не обращали внимания. Задумывались ли вы когда-нибудь: не мешают ли «ге-

ройства» личной жизни супергероя, удобен ли его костюм, не болят ли синяки по ночам? «Человек-Паук 2» на 90% состоит из подобных размышлений и только на 10% из драк и спецэффектов. И несмотря на то, что фильм от этого ничего не теряет, а только приобретает, этот факт создавал одну проблему: как по всему этому можно сделать игру?

Но игра все-таки вышла, да еще какая игра! Самую трудную проблему — сюжет — решили просто и непринужденно. Сценаристы не стали строго следо-

Приходится прыгать, бить, уворачиваться, снова прыгать и снова бить...

ЖИЗНЬ	SPIDER MAN 2
РАЗРАБОТЧИК	ACTIVISION COMM/MICROSDTE/
ИЗДАТЕЛЬ	SPIDER MAN
ЖАНР	ACTION/ADVENTURE
ПЛАТФОРМА	PS2, XBOX, GUBE
ДИЗАЙНЕР	TREYARCH
ПРОДЮСЕР	ACTIVISION
ОТКРЫТО	1
МОДЕЛЬ	
ОБЪЕМ ДАННЫХ	09/07/2004
	28/06/2004
	26/08/2004



БУДНИ СУПЕРГЕРОЯ

ОБЗОР

SPIDER MAN 2



PS2



ИСТОРИЯ

Впервые Человек-Паук появился в 1962 году в журнале «Удивительные фантазии». Образ этого персонажа, созданный сценаристом Стэнли Ли и художником Джеком Кэрри, так понравился читателям, что через год он стал героем отдельной серии комиксов — «Удивительный Человек-Паук» (Amazing Spider Man). Он стал очень популярен — впоследствии о Человеке-Пауке выпустили не одно издание. Так, например, в 1993 году в США был выпущен «Неповторимый Человек-Паук» (Spider Man — Unlimited), повествующий о приключениях Питера в будущем. Еще одна альтернативная история — сериал «Женщина-Паук» (Spider Girl), выходящий с 1998 года, и знакомый нас с приключениями дочери Питера Паркера. По нему было снято множество анимационных фильмов и нарисовано комиксов. В США с 1998 года, даже выходит манга-издание про Человека-Паука. Идея снять фильм по мотивам комиксов про положение Спайди, появилась в 1983, но фильм вышел только в 2002. А через два года в прокате появился «Человек-Паук 2». Сейчас известный супергерой с сорокалетней историей снова на пике славы.

вать сценарию кинокартины, оставив только общую идею. Как и в фильме перед Питером Паркером стоит моральная дилемма: быть героем или обычным человеком? Причем он склоняется в сторону второго. Но с появлением нового персонажа — Черной Кошки — Паркер задумывается о том, чтобы навсегда остаться супергероем, бросив свою прежнюю жизнь. Благодаря этому новому повороту сюжет выглядит очень свежо, но не теряет свою связь с фильмом.

КРИЧАНИЕ ПАУЧАТ

Все диалоги озвучены актерами фильма на пятерку, складно построены, профессионально прочитаны и полны фирменного юмора, который поймут и оценят не только фанаты, но и обыватели. Складно построены, профессионально прочитаны и наполнены фирменного юмора, который поймут и оценят не только фанаты, но и обыватели. В игре есть много других мелких отклонений от оригинала. Жизнь Человека-Паука нам показана более полно, во всем ее «паучьем» многообразии. Для этого

введено несколько боссов: Мистерио, Шокер, Человек-Носорог, Квентин Бек. Никого из них в кино, кроме главного злодея — Доктора Октавиуса — вы не увидите, но их всех вы уже знаете по комиксам и мультфильмам. Это, вместе с общей графической стилистикой игры придает ей схожесть с комиксами. Кстати, о стиле. В 2002 году, после выхода фильма «Человек-Паук», компания

Здешний Нью-Йорк, а вернее его основная часть — Манхэттен хоть и уступает по размерам своему реальному прототипу, но всеми известный Vice City, извиняюсь и рядом не стоял

Marvel совместно с Columbia Pictures выпустила коллекционное издание комикса по сюжету фильма. В данном издании художник постарался совместить визуальный образ фильма со стилем рисунка комиксов, в результате получилось среднее. Вот такой же стилистики придерживается и «Spider Man 2». Выглядит это стильно, пусть и не ультрасовременно, да и процессор приставки ша-

дит. Он, кстати, с неба звезд не хватает, но для PS2 графика выглядит достаточно хорошо, этакая GTA, только наполненная небоскребами и супергероями. Зато какие здесь пространства, какой город! Здешний Нью-Йорк, а вернее его основная часть — Манхэттен хоть и уступает по размерам своему реальному прототипу, но всеми известный Vice City, извиняюсь и рядом не стоял. И пускай

блики на окнах по-прежнему фальшивые (на скорости полета Человека Паука, все равно его отражения разглядеть не успеваешь), но как красиво! Высокие стройные небоскребы, сверкающие на солнце, низенькие трубочки, с маленькими окошками, величественные мосты, многочисленные фонарные столбы, даже великое французское произведение искусства — Статуя Свободы —



ОБЗОР

SPIDER MAN 2

XBX

GC

PS2



ФАКТ

24 июля этого года в России в прокат выходит фильм «Каратель» (The Punisher), главным героем которого первый раз появился именно в комиксе о Человеке-Пауке с миссией убить именитого супергероя. Но в процессе преследования Каратель справился и начал брать пример с Питера Паркера, всерьез искореняя преступность. Символичен тот факт, что фильм выходит в прокат после «Человека-Паука 2», следуя по его стопам и в жизни. Будем надеяться, что режиссер «Карателя» возьмет пример с Сама Рейми, режиссера обоих «Человеков-Пауков», и выпустит фильм, не уступающий по качеству его последний работе о жизни Паркера.

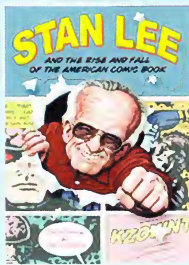
стоит в точности на своем месте. По тротуарам туда-сюда шныряют люди, по дорогам плотной струей движутся сотни машин. А ночью — спасибо динамичной смене времени суток — весь город залит яркими электрическими огнями. Но даже в это время Манхэттен не спит, а количество людей и машин на улицах не редет. Создается полное впечатление, что город живет своей собственной жизнью и по всему этому великолепию можно передвигаться совершенно свободно.

УДАР, ЕЩЕ УДАР...

А передвигаться по такой красоте, да еще таким распрекрасным Человеком-Пауком, сплошное удовольствие: модель супергероя выглядит отлично, анимация, как в драке, так и во время совершения воздушно-троковых действий, достойна восхищения. О том и о другом стоит рас-

сказать отдельно. Сам бой стилизован под комикс. Задержки перед ударами, рисованные вспышки после, ореол опасности, загорающийся время от времени над головой Паркера. Сразу надо усвоить, что Человек-Паук не Супермен и удары врагов наносят ему ощутимый урон, а его силы порой не достаточно, чтобы снести противника одним махом. Поэтому приходится использовать все имеющиеся преимущества: во-первых, возможность пользоваться паутиной, во-вторых, паучьим чутьем, в-третьих, способностью замедлять время и, наконец, множеством комбо-атак, которые заметно увеличивают наносимый урон. Одним словом, стоять на месте и нажимать кнопку удара не получится: воцунуть в асфальт. Приходится прыгать, бить, уворачиваться, снова прыгать и снова бить. Бои получаются динамичными, красивыми и увлекательными одновременно.

К СВЕДЕНИЮ





- Огромный город
- Гениальный сюжет
- Остроумные диалоги



- Скромно представлена музыка
- Иллюзия интерактивности
- Каратель не найден

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Такой фильм как «Человек-Паук 2» заслужил хорошую «игризацию», которую он и получил. После прокола «Spider Man: The Movie» фанаты этой серии имеют большой зуб на Activision. Теперь можно считать, что именитая компания полностью реабилитировалась, и можно с чистым сердцем ждать премьеры «Человека-Паука 3». Надеюсь они найдут чем нас удивить.

9

Стэн Ли (настоящее имя — Стэнли Либер), «отец» Человека-Паука, Людей Икс и еще множества комиксов получивших мировую популярность, родился в 1922 году в Нью-Йорке. В 17 лет он устроился помощником редактора в издательство «Тайм Ли Комикс» и вскоре создал свой первый сценарий для комикса «Капитан Америка». В 20 лет Стэн Ли стал редактором и главным писателем издательства. Когда началась война, он пошел в армию и в течение трех лет служил в войсках связи, а после войны опять вернулся работать в «Тайм Ли». В 1951 году издательство было переименовано в «Марвел Комикс». В том же году Стэн Ли вместе с художником Джеком Кэрби создал комикс «Великолепная Четверка», который имел оглушительный успех. Но настоящая слава пришла к Стэнли только после появления «Человека-Паука» — Стэн Ли приобрел славу лучшего автора сценариев для комиксов. Его дальнейшие комиксы были просто обречены на успех. Среди этих работ были наиболее популярны «Люди Икс», «Доктор Стрендж» и «Невероятный Халк». В начале 80-х «Марвел» приобрела анимационную студию и Стэн Ли стал ее творческим директором. Известность его росла и он даже организовал фирму «StanLee.net», занимающуюся производством сетевых комиксов. Сейчас Стэн Ли продолжает сотрудничать со многими известными издательствами, пишет сценарии и статьи, посвященные комиксам, стал автором больше дюжины книг.

Второй немаловажный аспект профессии Питера — это передвижение при помощи паутины. Тем более, что Паркер постоянно куда-нибудь опаздывает, а даже если нет, то по городу передвигается он не иначе как по крышам и в использовании суперспособностей в личных целях ничего зазорного не видит. Это значит, что разносить пищу и выполнять поручения для газеты вам тоже придется в costume паука. А после работы, опять же в роли супергероя, вы будете курсировать над городом, высматривая людей, попавших в беду. В общем, большую часть игрового времени вы будете находиться на открытом воздухе, паря над прохожими под их удивленные выкрики. Благо полеты — это то, за что мы любим второго Спайди. Да что там говорить, это единственная игра в этой серии (после «Spider Man» на PSOne), где так натурально воспроизведено ощущение полета.

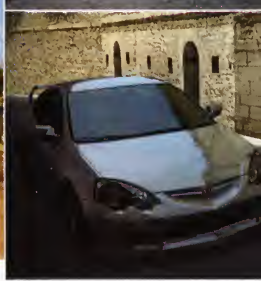
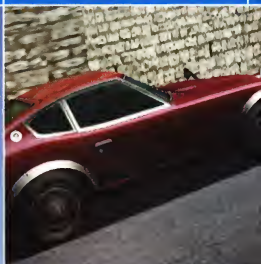
ОБЗОР

GRAN TURISMO 4 PROLOGUE

PS2



ЭКСКЛЮЗИВ!



НАЗАД В БУДУЩЕЕ

GT 4: Prologue

Вспоминая самые интересные гоночные симуляторы последних лет, нельзя пройти мимо феномена под названием Gran Turismo

АНДРЕЙ МИРОНОВ



ИТТЛ	GRAN TURISMO 4 PROLOGUE
САЙТ	WWW.GRANTURISMO4WORLD.COM
ЖАНР	DRIVING
ПЛАТФОРМА	PS2
РАЗРАБОТЧИК	POLYPHONY DIGITAL
ИЗДАТЕЛЬ	SCEE
ТИП ПРОДАЖИ	1-6 ONLINE
НАСКОЛЬКО	
ОЦЕНКА	04/12/2003
ОЦЕНКА	28/05/2004

Триумфальное шествие сериала началось на Psone, где он появился как эксклюзивный реалистичный автосимулятор. Компания Polyphony Digital намерена сохранить свои позиции не взирая на растущую конкуренцию со стороны Bizarre Creations (Project Gotham Racing 2), EA (Need for Speed Underground), Juiced Games (Juiced), Sega (Sega GT Online). В преддверии выхода в свет четвертой части Gran Turismo решено провести необыкновенную рекламную акцию. Впервые в истории автомобильных симуляторов появился «предварительный» коммерческий продукт. Игра была

предложена покупателям за половину стоимости — \$25.

В Gran Turismo 4 Prologue включены пять трасс: Tsukuba Circuit, New York, Grand Canyon, Fuji Speedway и Citta di Aria. Любой трек доступен с самого начала игры независимо от выбранного режима. Для поклонников аркадного стиля существует традиционная опция «Arcade Mode». Она позволяет быстро выбрать один из 12 доступных автомобилей и перейти к гонке.

Режим School Mode создан для любителей серьезных автосимуляторов. Он базируется на лицензионных тест-

тах (License Test), хорошо известных поклонникам сериала. Гонки могут проходить с тремя-шестью соперниками на дистанциях в 3-10 кругов. Выполнение 41 квалификационного теста откроет доступ к дополнительным 38 автомобилям. Простые задания предлагают стандартные испытания, связанные со скоростным маневром между конусами или обучением слайдингу и драфтингу. С ростом числа доступных высокоскоростных спортивных машин задания становятся более сложными. Столкновения и вылеты с трассы ведут к автоматической дисквалификации. Завершение тестов откроет доступ к финальной заставке. Просмотрев видеоматериал, можно узнать о процессе создания

Новая эволюционная модель управления автомобилем существенно выделяет проект

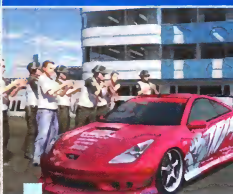


НАЗАД В БУДУЩЕ

ОБЗОР

GRAN TURISMO 4 PROLOGUE

PS2



Воспитательные задние планы с анимированной публикой очень оживляют игру

ИСТОРИЯ

В 1998 году симулятор GT был критично встречен прессой. Однако, после выхода игры в продажу статус мегавита стал синонимом ее названия. Вторая часть игры закрепила ведущую позицию GT среди консольных автосимуляторов. После выхода третьей — GT: A-Spec, стало ясно на кого теперь будут равняться производители автоигр.



GT1



GT2



GT3 A-Spec



GT Спорт

игры, увидеть реальные модели автомобилей, использованных во время тест-заездов. Кроме того, можно любоваться двумя новыми трассами, демонстрирующими красоты полной версии GT4.

За происходящим во время поездки можно наблюдать с трех точек обзора, уже доступных в GT2. Новый вид с высоты, чуть позади автомобиля помогает во время раллийных состязаний. С его помощью легко увидеть дальнюю дис-

НЕБО И ПЕСОК

Создатели решили уделить большее внимание оживлению окружающего мира. На большинстве трасс появились люди! Они хлопают в ладоши, машут руками, а сумасшедшие фотографы так и лезут под колеса на раллийной трассе, нависая впечатлений о старой доброй Sega Rally. Графическое исполнение содержит улучшившиеся текстуры задних планов, традиционно качественные модели автома-

маневренности, склонность к заносу. У любого присутствующего здесь авто, есть особенности аэродинамических характеристик, устойчивости на поворотах, времени, необходимом ее на разгон и торможение. Соревнования в классе Rally позволяют испытать эволюционировавшую модель управления. Машины больше не «скользят» по земле, преодолевая изгибы трассы с опущенной педалью газа. Своевременное торможение и вхождение в поворот по правильной траектории помогут преодолеть очередной вираж. В гонках на асфальтовых покрытиях машины ведут себя иначе. Это приятное изменение позволяет говорить о качественном шаге в истории серии GT.

Несмотря на то, что число доступных автомобилей в десять раз меньше обещанного в полной версии GT4, здесь есть из чего выбирать. Легко достижимую Toyota Vitz можно со временем сменить на настроенную командой профессиональных механиков Toyota Supra. К сожалению, игра не дает возмож-

GT 4: Prologue — скорее предоставляет возможность заглянуть вглубь будущего мегавита, чем полноценно ощутить все достоинства игры

танцию и подготовиться к прохождению очередного виража.

Неострожное соприкосновение с боксом или бампером соперников приведет к «Penalty» (десятисекундное наказание, ведущее к вынужденному снижению скорости до 50 км/ч). Это важно для сетевых соревнований, ведь новая GT 4 будет включать online-режим.

шин и реалистичные спецэффекты. Колеса автомобилей стали вращаться с разной скоростью, что особенно заметно во время поворотов. Тормозные диски раскаляются от интенсивного использования. Измененная физическая модель и доработанное управление позволяют ощутить характер автомобиля, почувствовать ее вес,



- Прекрасная демонстрация потенциала следующей серии GT
- Лучшая прорисовка задних планов, красивые публики и новые ракурсы повторов
- Улучшенная физическая модель хорошо чувствуется в раллийном режиме



- Незначительные графические недостатки характерны для предварительных продуктов
- Отсутствие большинства режимов, свойственных серии GT
- Модель повреждений в проекте по-прежнему не представлена

К СВЕДЕНИЮ



Под новый концепт **Toyota MTRC**, даже отделив новую игру. По заказу самой компании Toyota, GT: Prologue вышел еще одним изданием Gran Turismo 04: Toyota MTRC Version — специально для демонстрации возможностей концепта на проходящей в марте выставке Geneva Motor Show. Отличительной особенностью является подход к игре — симулятор смонтирован в реальный прототип MTRC, а вместо экрана используется головной шлем с обзором на 360°.

ности покупать детали и собственноручно устанавливать их в автомобиль.

Визуальное оформление игры имеет незначительные недостатки, присущие продуктам, находящимся в стадии доработки. На Нью-Йоркской трассе несовершенны текстуры зданий, а на узких улицах итальянского городка виртуальная камера, следящая за машиной, частень-

ко незначительным недостаткам можно отнести отсутствие возможности играть вдвоем. Отдельные сегменты задних планов и зрители, наблюдающие за гонками, могли бы выглядеть более реалистично. Работа в этом направлении ведется, в финальной версии потенциального хита все должно быть идеально. Сегодня

Сохранив прогресс в Prologue на карточку памяти, игроки будут вознаграждены дополнительными опциями при использовании этой карточки в Gran Turismo 4...

ко заезжает в стены зданий. Полная версия GT4, ожидаемая в Японии летом 2004, а чуть позже и в Европе, будет содержать сбалансированную систему контроля. Графическое исполнение тоже может измениться и достичь новых высот. Хотя в нынешнем состоянии новое творение компании Polyphony Digital может соперничать с Sega GT Online на X-Box.

Polyphony Digital предлагает пока только ознакомиться с возможностями будущего творения, испытать прототип физическую модель и новую систему AI (искусственного интеллекта). GT4 Prologue — это смелый шаг в будущее, который позволит владельцам сократить время в ожидании полной версии игры.

РЕЗЮМЕ

Прекрасная игра, уводящая владельцев PlayStation 2 в чарующий мир автоспорта. Графическое исполнение достигло нового уровня, хотя и не лишено недостатков. Новые треки и эволюционная модель управления возмещает проект над игрой сравнимой ценовой категории (Sega GT Online, GT Concept).

10



PlayStation 2



\$220

В комплекте 2 джойстика
Dual Shock 2 и карта памяти 8MB

XBox



\$240

В комплекте 2 игры:
Halo и Midtown Madness 3

GameCube



\$190

В подарок 2 игры на
Ваш выбор

Gameboy Advance SP



\$120

В комплекте аккумулятор

Оформите предзаказ сегодня и получите приставку в России первыми!
Без предоплаты!



Nintendo DS

Звоните!



Sony PSP

Звоните!

Посетите наш сайт!

Вы будете приятно удивлены!



Все игры, все приставки,
все аксессуары



Самые низкие цены
в России



Бесплатная доставка
по Москве

Мы осуществляем доставку по всем регионам России.
БЫСТРО! НАДЕЖНО! УДОБНО!

\$55



Silent Hill 4:
The Room.

\$50



Star Wars:
Battlefront

\$50



Juiced

\$39



Dynasty Warriors 4:
Empires

\$50



Psi-Ops: The
Mindgate Conspiracy

\$47



Headhunter:
Redemption

\$47



Burnout 3:
Takedown

\$155



Руль Driving
Force Pro / PS2

\$49



Джойстик Air Style
W-Shock2,
900Mhz / PS2

\$45



2 карты памяти
8 MB / PS2

\$47



Беспроводной
микрофон Dance:
UK Wireless
Karaoke / PS2

\$39



Властелин кодов
Action Replay
Max / PS2

\$75



Live Starter-
Kit / Xbox

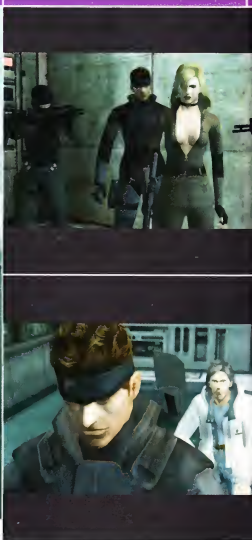
\$42



Пульт DVD Movie
Playback Kit / Xbox



ЭКСКЛЮЗИВ!



СИЛИКОНОВЫЙ РЫЦАРЬ

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Ошеломляющий успех игровой саги о доблестном воине Дэвиде, по прозвищу Solid Snake, совершенно справедливо привлёк внимание менеджмента компании Nintendo

АНДРЕЙ МИРОНОВ



ИГРА	MTPA, METAL GEAR SOLID
	THE TWIN SNAKES
СЕРИЯ	WWW.KONAMISUPPL.COM
ЖАНР	STEALTH ACTION
ПЛАТФОРМА	GAMECUBE
РАЗРАБОТЧИК	SILICON KNIGHTS
ИЗДАТЕЛЬ	KONAMI
КОЛИЧЕСТВО	1-4
ИГРОВЫЕ	
НАСЧЕТ	
ОЦЕНКА	02/11/2003
	26/03/2004

Один из главных хитов игровых систем от компании Sony должен был появиться на игровой системе ветеранов видеоигровой индустрии. Разработка эксклюзивного переиздания Metal Gear Solid была поручена профессионалам Silicon Knights, владеющим богатым опытом работы с «железом» GameCube. О результате проведенного эксперимента с самой удачной частью сериала Metal Gear предстоит судить игрокам.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes в точности следует сюжету игры, вышедшей на приставке Sony PlayStation в да-

ртные спецзадания, вынужден вновь играть со смертью. Путем шантажа его заставляют участвовать в спецопера-

В бою главный герой по-прежнему пользуется комбинацией из трех ударов — хук справа, хук слева, удар ногой с разворота

лемом 1998. Легендарный оперативник, работавший в 90-х на Правительство США и выполнявший сверхсек-

ции по нейтрализации террористов, захвативших новый тип ядерного оружия. Речь идет о боевом работе, спо-

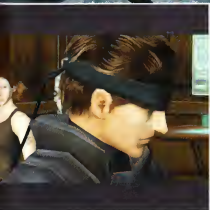


СИЛИКОНОВЫЙ РЫЦАРЬ

ОБЗОР

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

GAMECUBE



собном запускать ядерные боеголовки без помощи ракет. Оружие, которое не отображается на экранах радаров и волею судьбы находится в руках террористов, беспокоит военных. Главный герой игры прибывает на остров и начинает действовать в одиночку против целой армии хорошо вооруженных профессионалов.

МИССИЯ ВЫПОЛНИМА

Игровой процесс Twin Snakes представляет собой симбиоз Metal Gear Solid 2 на PlayStation 2 и оригинальной версии, вышедшей на PlayStation. Как и раньше Snake может использовать различные оружие, бегать, ползать по вентиляционным шахтам и ходить, прижимаясь

Патрулирующие солдаты будут заглядывать под лежащие коробки, открывать дверцы шкафчиков и внимательно осматривать укромные уголки помещения

спиной к стене. Его умения также включают использование вида от первого лица во время прицеливания и затаскивание тел оглушенных или убитых солдат в шкафы. Чтобы избежать обнаружения, герой может повиснуть на руках на перилах лестницы или балкона. Эти маневры облегчают игру, обеспечивая быстрое прохождение. Проникновение в лифт, расположенный в хранилище ядерных боеголовок, выглядит детской забавой. Спрятаться от патрулирующих охранников не составляет никакого тру-

да. Прицеливание с видом от первого лица обеспечивает легкое устранение большинства солдат, патрулирующих территорию. Их навыки, к которым относится реакция на громкие звуки, такие как падающее тело сослуживца, не могут составить серьезную проблему для опытного воина. У игрока остается время замести следы.

В бою главный герой по-прежнему пользуется комбинацией из трех ударов — хук справа, хук слева, удар ногой с разворота. За шесть лет можно было

ФАКТ

Twin Snakes представляет собой уникальное сочетание традиционных для серии отличительных особенностей, благодаря которым Metal Gear Solid стала хитом. Огромное количество оригинальных элементов, к которым относятся интригующий сюжет, богатый выбор амуниции, возможность прятаться в картонных коробках, использовать противников в качестве живого щита и применять базовые приемы рукопашного боя помогают поддерживать постоянный интерес во время прохождения.



ОБЗОР

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

GAMECUBE



К СВЕДЕНИЮ



Многочисленные мелкие недостатки и устаревшая механика усложняют игровой процесс, растягивая прохождение. Повышенный уровень сложности может быть адресован опытным игрокам, среди которых найдется немало людей, желающих получить нечто новое в переизданном через семь лет на GameCube продукте. К сожалению, разработчики были озабочены точным повторением истории двух змей, что определило исход. Twin Snakes — это обычное переиздание, обличенное в новое графическое исполнение, содержащее несколько измененную механику игры, взятую из Metal Gear Solid

бы внести изменения в постановку боев и механика игры не смотрелась бы столь устаревшей. В игре персонаж выглядит беспомощным инвалидом на фоне видеодетраментов, предвещающих схватки

Невероятно реалистичная мимика демонстрирует возможности современных игровых систем

с боссами, в которых Snake демонстрирует прыжки по летящим ракетам Hellfire и акробатические номера в стиле Матрицы.

Игры в прятки с противниками несколько усложнились. Радар, безотказно служивший в оригинальной игре, сегодня может отображать противников, которые находятся в зоне прямой видимости. Возрастающий уровень сложности сыграет дурную шутку с человеком, полагающимся на это устройство, так как противники смогут поднять тревогу раньше, чем появятся в поле зрения. Исполь-

зование вида от первого лица решает эту проблему. Поднятая тревога может обернуться летальным исходом. Патрулирующие солдаты будут заглядывать под лежащие коробки, открывать двери

шкафчиков и внимательно осматривать укромные уголки помещения. Скрыться от них можно в вентиляционной шахте или покинув локацию.

В отличие от игрового процесса, получившего несколько незначительных инноваций, не изменивших суть гениального продукта от Хидео Кодзимы, графическое исполнение пытается вывести Twin Snakes на современный уровень. Персонажи прекрасно детализованы и анимированы. Лица героев смотрятся просто великолепно, особенно в заставках. Невероятно реалистичная мимика

СИЛИКОНОВЫЙ РЫЦАРЬ

ОБЗОР

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

GAMECUBE



- Лица прекрасно анимированы
- Доступен и владельцам приставки от Nintendo
- Полностью переработанные заставки



- Эксклюзивность проекта — ничто в сравнении с недоработками, допущенными сторонними разработчиками
- Оставлен без изменений дизайн уровней
- Механика Metal Gear впервые дана сбои



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Попытка переиздать настоящий хит с помощью сторонних разработчиков, сделав его эксклюзивом платформы GameCube — довольно странный шаг со стороны Konami. Может быть если бы процессом переработки продукта занимались бы программисты Konami, результат бы был иным. Так или иначе владельцы GameCube получили очередной эксклюзивный, пусть даже лишенный оригинальности продукт.

7

демонстрирует возможности современных игровых систем. Капризная погода Аляски впервые предстала во всей красе. Штурм на крыше башни коммуникаций устрашает своей силой неужеримой бушующей стихии. Дизайн помещений, напротив, выглядит бледно в сравнении с визуальной красотой спецэффектов. Серо-голубые стены, повторяющиеся на протяжении всей игры, напоминают о длинной истории Metal Gear Solid. Бедная обстановка и протекание текстуры выдают солидный возраст продукта.

Временные запаздывания и притормаживания становятся заметны во время большого скопления солдат на экране.

Чаще всего эта неприятная особенность данной версии ощущается в башне коммуникаций, ближе к середине игры. Snake вынужден подниматься по длинной лестнице, ведущей на крышу башни. При спуске с нее также ощущается аналогичный дискомфорт связанный с временными запаздываниями. Такие недочеты не наблюдались в Metal Gear Solid 2, вышедший на PlayStation 2 в 2001 году. Видимо Silicon Knights не удалось переделать трехмерный движок для полного соответствия особенностям аппаратной начинки GameCube. К сожалению, подобными недостатками отличалась и Xbox версия Metal Gear Solid Substance 2003 года, построенная на том же движке.

В любом случае, Snake остается одним из наиболее ярких героев видеоигр и его приход на GameCube должен порадовать владельцев этой приставки. Не исключено, что среди них найдется немало людей, знакомых с проектом и оценивающих его непредвзято. Для большинства геймеров новая Metal Gear Solid: The Twin Snakes не больше чем очередной эксклюзив родной приставки. Разработчики компании Silicon Knights не пытались повторить успех Capcom, выпустившей ремейк Resident Evil. В этой игре графическое исполнение достигло заоблачных высот, а интересные сюжетные изыски помогли по-новому увидеть историю, впервые рассказанную в 1998 году.

ОБЗОР

SPLINTER CELL 2

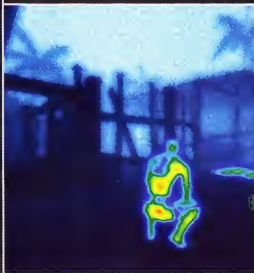


GBA

GC

PS2

XBOX



SPLINTER CELL 2: PANDORA TOMORROW

WWW.SPLINTERCELL2.COM

ACTION/STEALTH

XBOX, PLAYSTATION 2, GC

UBISOFT SHANGHAI

UBISOFT

1-4 ONLINE

23/03/2004

26/03/2004

ХИЖИНА ДЯДИ СЭМА

Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow

Сочетая лучшие элементы жанра Action, игра о бесстрашном супер-агенте Сэме Фишере стала настоящим подарком владельцам Xbox. Позднее великолепием этого хита смогли насладиться владельцы других игровых систем

АНДРЕЙ МИРОНОВ



Опытному шпиону предстоит в одиночку остановить нехороших людей, вознамерившихся открыть самый настоящий ящик Пандоры. Не портя вам наслаждение узнать детали интригующего сценария лично, сообщаем — агенту Фишере предстоит объехать весь мир. Выполняя невозможные миссии одну за другой, он пересекает границы государств, путешествует на крышах сверхскоростных поездов. Впервые ему предстоит ощутить истинную свободу, пробираясь сквозь

джунгли, вне клаустрофобии зданий с узкими темными коридорами. Новые опасности будут подстерегать героя на каждом шагу. Как в фильме со счастливым концом злодеев ожидает расплата, но чтобы увидеть грандиозный финал придется хорошо потрудиться.

ПОСЛЕЗАВТРА

Pandora Tomorrow представляет интересное направление в развитии жанра Stealth-Action. В отличие от оригиналь-

ной части в продолжении появилось много открытых пространств. Уровень детализации окружающей среды заметно возрос и дарит массу новых ощущений. Шелестящая под ногами супершиона трава, тени, нежно гладящие его плечи, порывы ветра, треплющие его одежду — всего этого ранее не приходилось наблюдать поклонникам талантов Сэма. Вдобавок к традиционному сольному сценарию прохождения, добавились уровни для сетевого освоения игры. В



ХИЖИНА ДЯДИ СЭМА

ОБЗОР

SPLINTER CELL 2

ХВОХ



виртуальном пространстве могут встретиться до четырех игроков, чтобы соревноваться в ловкости, стойкости и профес-

В огромном арсенале супершпиона нет ни одной лишней вещи. Каждое устройство пригодится на задании

сионализме. Играющим предстоит сделать выбор стороны, за которую они будут выступать. Можно выбрать карьеру шпиона, близкую по духу к стилю одиночной игры, в которой вместо управляемых искусственным интеллектом командос на вас станут охотиться живые люди. Желая занять противоположную сторону и стать частными охотниками на шпионов предстоит использовать более мощное оружие. «Sam Hunter» пользуется специальным оборудованием, которое помогает обнаруживать нарушителей: приборы ночного видения, различные специальные приспособления, ловушки. Разработчики учли все! На смену скорострельной винтовке с лазерным прицелом и глушителем, приходят мощные автоматы. Если шпи-

он обнаружен, то исход боя предрецен. Один охотник в перестрелке может «уложить» трех шпионов не сходя с места,

благодаря скорострельности и убийной силе оружия. Лазерный луч, указывающий на «мишени», заметно облегчает прицеливание. Есть у этого оружия и серьезный недостаток. Яркое красное луч хорошо заметен и может выдать охотника. Агентам необходимо обороняться, стреляя в головы охотников. Часто на такое «удовольствие» не остается времени.

Шпиону следует как можно скорее бежать, в противном случае он наглотается пуль и станет тем, что в народе называется «Frag».

ПАНДОРА НИКОГДА

Во время одиночной игры Сэму Фишеру выдается старая добрая винтовка SC20K, являющаяся многофункциональным оружием, предназначенным для проведения спецопераций. Герой может эффективно использовать ее как в полевых условиях, так и в помещениях. Поклонники Splinter Cell знают, как важно соблюдать конспирацию и не оставлять следов в виде разбросанных тел, оглушенных или уби-

ОТ РЕДАКТОРА

Некоторые моменты в Splinter Cell и Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow, подозрительно схожи с происходящим в старом добром прародителе шпионского жанра - игре Saboteur, 1985-го года рождения. Взять хотя бы начало, где шпион, выплывая из воды, выходит на пристань, едет на поезде, занимается разминированием бомбы. Сточки зрения современного игрока, именно так, Splinter Cell выглядел бы в далеком 1985-ом. А, в свое время мы только мечтали о том, как может выглядеть Saboteur, скажем, через 10-15 лет. И в наших мечтах Saboteur выглядел как Splinter Cell.





ОБЗОР

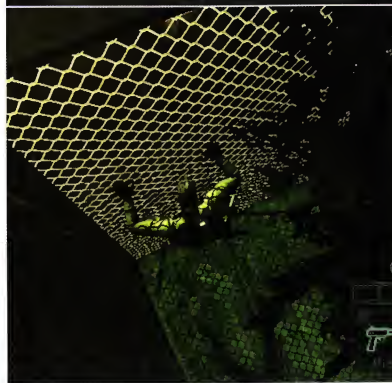
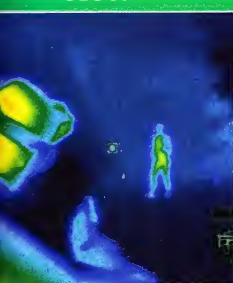
SPLINTER CELL 2

GBA

GC

XBX

XBOX



ЭВОЛЮЦИЯ



Splinter Cell — Mobile

Splinter Cell — N-Gage

Splinter Cell — GBA

Splinter Cell — PS2, Xbox, GC

Splinter Cell 2

тых охранников, а также персонала секретных объектов. Данное правило остается в силе. При продвижении вперед Сану нужно соблюдать осторожность, избегая хорошо освещенных мест. На своем пути он встретит немало сюрпризов. К ним относятся сенсорные мины, электронные ловушки, детекторы движения, лазерные лучи. Уровень, открывающий игру, знакомит с новинками антишпионской техники и предлагает несколько путей решения новых проблем. Например, сенсорные мины, скрытые под землей, можно обнаружить лишь с помощью термовизора. Взрывные устройства будут отображаться в виде импульсных вспышек. К счастью, нововведения не изменили сути игрово-

го процесса, который сохранил уникальные черты, присущие первой части. По-прежнему поощряются использование теней в качестве камуфляжа, осторожная ходьба на цыпочках, стрельба по принципу один выстрел — один труп. Поклонни-

Игра света и теней, ставшая визитной карточкой сериала, остается главным его отличием от конкурентов и по сей день

ки сериала, считающие себя профессионалами, могут рассчитывать на 10 часов романтики настоящего шпионажа полного смертельных опасностей и ловушек. Предыдущая игра позволяла методом проб и ошибок пройти задание. В боль-

шинстве случаев для успеха хватало запомнить, что должно произойти в следующий момент, так как игра точно следовала сценарию, в Pandora Tomorrow объем уровней и протяженность прохождения миссий возросли. Некоторые уров-

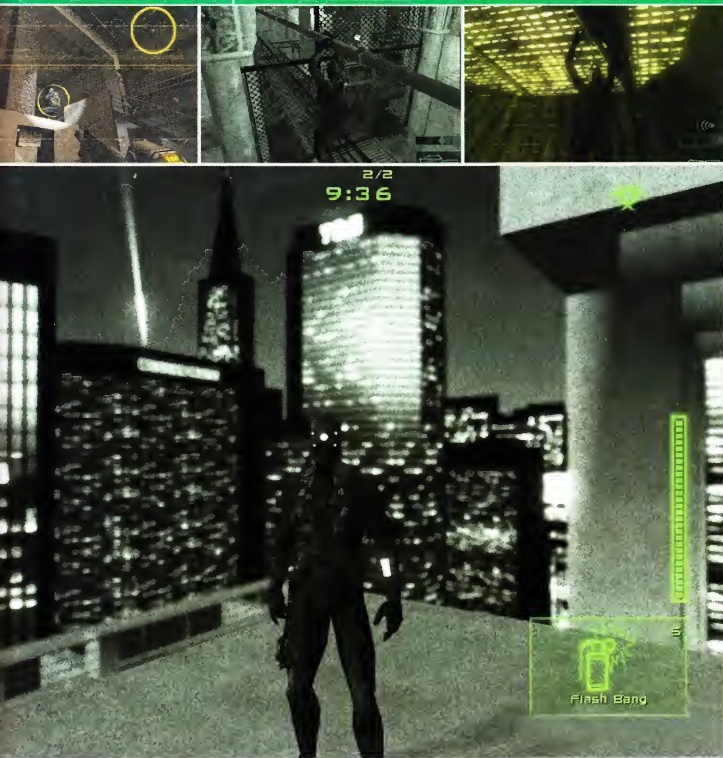
ни требуют соблюдения особой конспирации. Кроме того, управляемые искусственным интеллектом противники стали пользоваться более совершенными средствами борьбы с непрошенными гостями. Поднятая по тревоге охрана объекта бу-

ХИЖИНА ДЯДИ СЭМА

ОБЗОР

SPLINTER CELL 2

XBOX



- Открытые пространства, свобода выбора маршрута
- Настоящий джентльменский набор супершпиона
- Очень качественный звук DD 7.1



- Прорисовка трехмерных моделей противника
- Усложненный процесс игры
- Отсутствие опции быстрого сохранения

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Достойное продолжение игры, ставшей открытием для обладателей Xbox. Splinter Cell стал единственным проектом, способным составить серьезную конкуренцию Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty для Playstation 2. Игра света и тени, ранее не находившая применения в видеозразах, стала своеобразной визитной карточкой. Развивая идеи первой части, Pandora Tomorrow предлагает большую свободу в освоении трехмерных пространств.

8

videogames

дет методично обыскивать окрестности, реагируя на каждый шорох. Их «интерлект» все еще искусственен. Однако зачистку его вполне хватает, чтобы найти и обезвредить самоуверенного смельчака, возмившего себя Рэмбо.

ТЕНИ ИСЧЕЗАЮТ В ПОЛДЕНЬ

Графическая составляющая рассматриваемой Xbox-версии игры Splinter Cell обладает весьма оригинальным набором положительных и отрицательных черт. Игра света и тени, ставшая визитной карточкой сериала, остается главным отличием его от конкурентов по жанру и по сей день. Трехмерные модели противников выглядят очень скромно по сегодняшним временам

и детализацией не отличаются. Главный герой великолепно прорисован, и каждая складка на его одежде смотрится очень реалистично, притом что качество текстур, создающих образ окружающего мира, несколько уступает компьютерной версии. Также самое, можно сказать и о тенях, которые представляют собой исчерпанные пикселями бесформенные черные пятна, в то время как на персональном компьютере в точности повторяют силуэты персонажей, рельеф зданий и причудливые формы крон деревьев. Система управления требует четкого соблюдения силы нажатия. Поскольку герой чаще должен ходить крадучись, повскакивать «аналог» надо очень аккуратно. В предыдущей час-

ти Splinter Cell в плохо освещенных помещениях на костюме героя возникали странные зеленые блики, при отсутствии внешних источников освещения их присутствие необъяснимо. В распоряжении супершпиона появилось несколько интересных способностей. К ним относятся стрельба при заведении вниз головы, залезание на стены с помощью серии прыжков и т.п. Сам стал более подвижным, а все его новые возможности активно используются во время преследования одиночной игры. Обогнав остальные версии по блестяще реализованному игровому процессу, как в сети, так и в сольном режиме, Splinter Cell Pandora Tomorrow на Xbox на голову выше версий для PS2 и PC.

ОБЗОР

NINJA GAIDEN

XBOX



ЭКСКЛЮЗИВ!



ТЕНЬ ВОИНА

Ninja Gaiden

Великий хит начала 90-х годов — Ninja Gaiden — имел большую популярность. Последовавшие продолжения 1990–1991 годов, на радость поклонникам, были созданы в кратчайшие сроки. Закончилась эпоха NES. Ушла в историю и Ninja Gaiden, став одной из ярчайших игр прошлых лет

АНДРЕЙ МИРОНОВ



Легенде о воинах-невидимках было суждено вновь воскреснуть через 13 лет на самой мощной игровой системе современности, разработанной американской компанией Microsoft. Отныне Ninja Gaiden эксклюзивна для Xbox.

Переход на новую платформу пошел на пользу классике жанра — эволюционировавшая боевая система сравнима по качеству с используемой в Dead or Alive 3 — еще одним известнейшем проекте мастера Томонобу.

Феноменальная скорость боя в сочетании с отзывчивой системой контроля, способны часами удерживать игрока у любимой консоли

Множество поединков с арсеналом ниндзя, обещанные Томонобу Итагаки (Tomonobu Itagaki), создателем сериала, оправдали ожидания поклонников.

Главным героем игры стал Рю Хаябу-са (Ryu Hayabusa), молодой воин с фантастическими способностями. Он одинаково ловко управляется с мечом, нун-

чаками, кидает сюрикены и владеет несколькими десятками видами единоборств. Все эти возможности пригодятся ниндзя в борьбе с демоническими полчищами, пытающимися овладеть силой священной реликвии — мечом Дракона Тьмы.

ДУХ ВОИНА

В американской версии игры, не подвергшейся цензуре, Рю способен перемещаться в толпе врагов, методично отрубая им головы. В европейской версии Ninja Gaiden сцены открытого проявления насилия были отредактированы, кровавые сцены более не присут-

ИПРА	NINJA GAIDEN
Сайт	WWW.NINJAGAIDENGAME.COM
Жанр	ACTION
Платформа	XBOX
Разработчик	TECMO
Издатель	MICROSOFT
Возрастные ограничения	1
Наборы	
Дата выхода	14/05/2004
	02/03/2004
	11/03/2004



ТЕНЬ ВОИНА

ОБЗОР

NINJA GAIDEN

XBOX



ствуют в продукте. Сложно представить, почему цензоры обратили внимание именно на этот проект — вышедшие в Европе *Manhunt* и *The Suffering* не были подвергнуты цензуре. Суть игры подобное вмешательство не изменило. Европейские поклонники сериала получили качественный боевик — поединки в нем невероятно зрелищны и проходят на огромной скорости, свойственной сценам из японских фильмов о благородных самураях. Они не укладываются в рамки среднестатистической голливудской матрицы с замедленными, ничего не значащими прыжками. Управление героем реализовано великолепно.

Поддержка XboxLive выражается лишь в возможности опубликовать свой результат в Интернет и загрузить пару дополнительных костюмов для персонажа

ленно. Именно благодаря отзывчивости управления Боу, *Ninja Gaiden* оставляет неизгладимое впечатление. Комбинирование атакующих маневров в серии, соблюдение определенного временного интервала позволяют расправляться с супостатами с одного удара.

Ставшая неотъемлемой частью подавляющего большинства приключенческих игр беготня по стенам, в *Ninja*

Gaiden реализована несравнимо лучше, чем в *Shinobi* и *Enter the Matrix*. Прыжки не имеют временных лагов, при которых герой замирает на секунду после приземления. Ю необыкновенно подвижен и может атаковать врагов, одновременно с перемещением в пространстве. Ранее реализацию подобной системы невозможно было представить, играя в *Onimusha*, *Devil May Cry*, *Chaos Legion* и другие нашедшие игры. Комбинационные связки, без которых сегодня невозможно представить ни одну экшн-игру, — одно из главных качественных отличий *Ninja Gaiden*. Простота реализации и феноменальная

ствия «easy», облегченного режима освоения игры, обладателям ожившей классики придется потрудиться, разучивая атакующие и защитные маневры. Бои могут проходить как на открытых пространствах — в декорациях сожженной деревни клана ниндзя Хаябуса, — так и в узких коридорах перебегающего Атлантику дирижабля. Главному герою придется одновременно противостоять нескольким врагам. Все противники в игре проворны, умны и очень опасны. Различающаяся техника ведения боя и почти полное отсутствие слабостей противников делают каждый поединок настоящим испытанием. Желая пройти *Ninja Gaiden* понадобится молниеносная реакция, виртуозное владение мечом и огромный запас терпения. Своевременное отступление и использование специальных техник ниндзя помогут избежать гибели. Подсказки предстают в виде скриненов, врезающихся в ближайшую стену в нескольких шагах от персонажа.

Ninja Gaiden требует постоянного сосредоточения на игровой ситуации. Проворные враги, появляющиеся в самый неожиданный момент, способны несколькими точными ударами решить исход поединка. Для людей, не обладающих молниеносной реакцией и

К СВЕДЕНИЮ

Когда-то *Ninja Gaiden* владел сердцами фанатов жара. На платформе NES он обрел свое реальное воплощение. Нынешний *Gaiden* взял от своего предка не только атмосферу, но и детальную проработку игрового процесса. Благодаря активным действиям подразделения Testo Mobile, сейчас в ретро-трилогии можно поиграть имея всего лишь мобильный телефон.



Ninja Gaiden
1989 NES



Ninja Gaiden 2
1990 NES



Ninja Gaiden 3
1991 NES



Ninja Gaiden Destiny
2004 Mobile

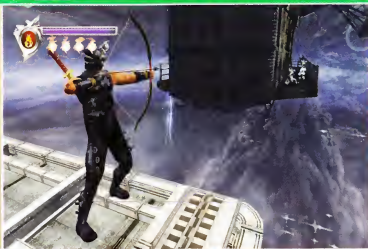
НИНДЗИ КАК МЫ

Уровень сложности *Ninja Gaiden* намеренно завышен. Ввиду полного отсут-

ОБЗОР

NINJA GAIDEN

XBOX



- Графическое совершенство
- Отличная звуковая атмосфера
- Динамичная система боя, интуитивное управление

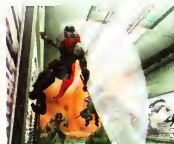


- Неполноценная online-поддержка
- Излишне жесткая цензура PAL-версии
- Немного сложна для новичка

АЛЬТЕРНАТИВА



Shinobi 2003 Playstation 2



Onimusha 3 2004 Playstation 2

не привыкших к постоянной концентрации внимания, игра может показаться слишком сложной. Данный продукт, по всей видимости, создавался для настоящих ценителей жанра Action, выросших на классических 8-битной Ninja Gaiden и 16-битной Shinobi.

Для того чтобы оценить графическую привлекательность новой Ninja Gaiden совершенно не обязательно быть игроком или разбираться в тонкостях компьютерной графики. Создание Тесто смотрится как интерактивный мультфильм, яркий, оригинальный и невероятно привлекательный. Модели всех персонажей прекрасно прорисованы, у любого героя можно заметить даже складки на одежде. Великолепна также анимация движений, выразительны черты лиц героев. Окружающая действительность также оставляет незабываемое впечатление — качественная игра просто не может существовать без зрелищных уровней, по которым предстоит путешествовать. Ninja Gaiden обладает прекрасным мистическим и необыкновенно оригинальным внутренним миром. Прозрачные ручьи бегут по горным склонам, образуя маленькие ручьи, раскидистые деревья оставляют остроконечные тени на земле, покрытой пробивающейся из-под камней травой, а над ущельями, окруженными гигантскими водопадами, парят в небе могучие коршуны...

ИЗЯЩНАЯ ПРОСТОТА

Общая визуальная составляющая антуража игры сопровождается прекрасным звуком, представленным в формате Dolby Digital 5.1. Мистические восточные мотивы, несущие ауру этники, сопровождают героя во время его странствий. Бои проходят в интенсивном ритме, задаваемом электрогитарой и перкуссионными инструментами. Музыка вполне соответствует общему настрою игры, что делает происходящее на экране еще более зрелищным. Дубляжу персонажей Team Ninja не придали первоначального значения. Из-за этого темпериament героя передается благодаря виртуозной работе художников. Рю Ханбуса не растрчивает драгоценного времени на разговоры с другими персонажами. Недосказанность, свойственная сказкам Востока, помогла возродить к жизни ушедшую эпоху феодальной Японии. Игра безусловно обладает неповторимой аурой. Прибавить такую жемужину переизданной классики в свою коллекцию — это настоящее счастье. Благодаря стильному исполнению, сочетающемуся с безукоризненно реализованным игровым процессом, Ninja Gaiden может претендовать на звание лучшей игры жанра Action на платформе Xbox.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Фантастически красивая игра, возвращающая классику жанра к былой славе. Приобретенный статус эксклюзива усиливает желание увидеть истинно японское творение на часто американской игровой системе Xbox. Блестящая система управления, обладающая необходимой структурой и разнообразных маневров и комбинаций приемов — настоящий подарок истинным ценителям жанра.

10

VAN HELSING™

ВИДЕОИГРА

Сокрушительные атаки • Смертоносное оружие • Дракула, Франкенштейн, оборотень и другие чудовища



www.vanhelsinggame.com



PlayStation 2
 GAME BOY ADVANCE

"Van Helsing" interactive game © 2004 Vivendi Universal Games, Inc. Van Helsing (tm) & © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLP. All Rights Reserved. © 2004 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks of Sierra Entertainment, Inc. "PlayStation" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. (tm), ©, Game Boy Advance logo is a trademark of Nintendo © 2001 Nintendo. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc.



ХЕЛЬСИНГ-ДЖАН

Van Helsing

7 мая 2004 года состоялась мировая премьера киноленты «Ван Хелсинг». Поразив зрителей обилием спецэффектов, это творение Стивена Соммерса, тем не менее, не окупилось в кинопрокате. Хью Джекман и Кейт Бэйкинсл практически спасли фильм с довольно заурядным сюжетом

ЕВГЕНИЙ ТРИШИН

VAN HELSING	
WWW.VANHelsingGAME.COM	
ACTION/ADVENTURE	
PS2, XBOX, GBA	
SAFIRE	
VIVENDI UNIVERSAL	
WWW.VIVENDIUNIVERSAL.COM	
1	
14/05/2004	
07/05/2004	
06/05/2004	

Разумеется, создатели игр для консолей не могли упустить из виду такого колоритного персонажа как Ван Хелсинг. И сделали правильно. Хотя игра создавалась на волне популярности фильма, явно в спешке, — это не отразилось на ее качестве. О многом говорит уже то, что за нее взялся такой крупный издатель как Vivendi Universal. Разработчики не хотели ограничивать игру жесткими рамками фильма, и поэтому от сюжета остались только место действия и главные персонажи. Это не мешало и, возможно, даже помогло игре стать более захватывающей.

ГОТИЧЕСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Само действие как и в фильме, начинается в Париже, в Соборе Парижской Богоматери, а последующие двенадцать миссий проходят по местам действия фильма. Игра представляет собой action с элементами RPG. В виде от третьего лица камера дает более выгодные на ее взгляд ракурсы, помогая заглянуть в любые уголки игрового мира, но иногда тервется при прыжках. Тем не менее, прыгать на ощупь, угадывая местоположение необходимого предмета, не приходится. По каждой игровой локации разбросаны подсказки и сек-

ретные коды, которые можно сразу же активизировать в меню. Они не играют решающей роли, а являются чисто визуальными дополнениями, позволяющими разрядить и разнообразить обстановку — это может быть оружие, меняющее свой цвет при ударе, забавные шкурки для персонажей и многое другое.

ВАН ХЕЛСИНГ ТОЖЕ ПЛАЧЕТ...

Основной валютой игры являются зеленые кресты, также разбросанные по местности и обильно сыплющиеся из убитых врагов и разбитых предметов, а разбить можно многое: начи-



ХЕЛЬСИНГ-ДЖАН

ОБЗОР

VAN HELSING

PS2



- Ураганный геймплей
- Графически неплохо
- Лучшее чем кино



- Высокая сложность для новичков
- Много заимствований из Devil May Cry
- Местами неудобные ракурсы камеры

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В очередной раз добро победило! Ван Хельсинг расправился с монстрами, мы получили удовольствие от игры, чего и вам искренне желаем, издатели и разработчики добились признания игры и славы — все замечательно! Но по закону, высказанному Эйнштейном, все должно находиться в равновесии, поэтому ваши надежды на счастливое, быстрое и беззаботное прохождение игры мы вынуждены омрачить предупреждением о том, что эта игра — крепкий орешек. Так что, берегите свои зубы, и — удачи!

К СВЕДЕНИЮ

Похождения борца с нечистой в формате GBA можно смело считать одним из самых громких провалов в истории платформы. Несмотря на то, что по сюжету игра достаточно близко привязана к фильму, никакой атмосферы мистического триллера в ней нет и в помине. Слабая графика, неубедительная анимация, невыразительный звукоряд и абсолютно неинтересный игровой процесс. Вряд ли вы получите большое удовольствие от прохождения двенадцати однообразных уровней.



ная от бочек и ящиков, заканчивая трухлявыми деревьями и колоннами. После каждой миссии есть возмож-

К удивлению, версия для PS2 смотрится несколько ярче чем вариант для Xbox. Это приятный факт

ность подкачать героя: увеличить максимальный уровень жизни, научиться новым приемам, открыть новые режимы стрельбы для оружия, коего в игре хватает. Все оружие делится на две части: огнестрельное и холодное. Смертоносные святые кресты убивают любых врагов с первого попадания. Также присутствует полоска силы, при заполнении которой, герой может перевести свое оружие в альтернативный режим, в котором используются усиленные боеприпасы, наносящие больший урон врагам. Благо врагов в игре хватает. По ходу игры вам предстоит навесить всех основных злодеев фильма — во главе всей честной компании монстров стоят Дракула с невестками, чудовище Франкенштейна, Оборотень и Мис-

тер Хайд. В остальном зоопарк монстров довольно типичен для жанра: скелеты, появляющиеся снова и сно-

ва, оживающие горгульи, зловердые дварги, нападающие большими количествами с каскадом гранат и топоров, оборотни. Даже статуи в этой игре не дают покоя.

ВСПОМНИМ О ГЛАВНОМ

Графика в целом смотрится неплохо: предметы отбрасывают качественные тени, в воде за героем плавно бежит волна. Хорошие, «кинореалистичные» текстуры, добавляют атмосферы и схожести с фильмом, правда, персонажи в заставках выглядят немного «картонными». Несмотря на некоторые минусы и попытку походить на Devil May Cry, игра удалась. Ей не жалко уделить свободное время. Стоит отметить, что это одна из немногих удавшихся игр, сделанных по фильму.

7/10



ОБЗОР

HARRY POTTER 3

GBA

GC

XBX

PS2



ПРАКТИЧЕСКАЯ МАГИЯ

ВАЛЕНТИН ШОВИКОВ



Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

У большинства людей само существование историй о Гарри Поттере вызывает разнообразные ощущения

Некоторые называют Роулинг гением и вступают в фэн-клубы. Другие считают, что это увлекательное, но среднего качества чтиво. Есть люди, не читавшие книг, но утверждающие, что они являются низкокачественным воплощением мировой пол-культуры и читать такое — ниже их достоинства. Но никто не в праве отрицать то, что Джоан Роулинг написала увлекательнейший роман, начав читать который, оторваться уже просто невозможно.

В коммерческой успешности Гарри Поттера сомневаться вообще не прихо-

дится. Тот факт, что Джоан Роулинг — первый миллионер, заработавший свое состояние на литературном труде, уже

что, в общем, не помешало им получить рекордные кассовые сборы. Так и игры, создаваемые по двум первым филь-

В коммерческой успешности Гарри Поттера сомневаться вообще не приходится. Тот факт, что Джоан Роулинг — первый миллионер, заработавший свою состояние на литературном труде, уже говорит о многом

говорит о многом. Первые два фильма по книге, снятые Крисом Коламбусом, явились разочарованием для фанатов,

мам, качеством не блистали, графикой только что пугать могли, сюжета толком не передавали. Была в них, правда, от-

ИЗДА	HP AND THE PRISONER OF AZKABAN
СМОТ	HARRYPOTTER.EA.COM/HPPOA
ЖАНР	ACTION ADVENTURE
ПЛАТФОРМА	PS2, XBOX, GC, GBA
РАЗРАБОТЧИК	ELECTRONIC ARTS
ИЗДАТЕЛЬ	ELECTRONIC ARTS
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ПЛЕЙСТАТОВ	1
ОС	20/05/2004
ОС	02/06/2004
ОС	25/06/2004





личная атмосфера, но людям, не читавшим книги, оценить ее было очень трудно. Так что были игрушки рассчитаны на узкую линейку фанатов, хоть и исчисляющуюся миллионами.

КОГДА ГАРРИ ВСТРЕТИЛ САЛЛИ

Но все когда-то меняется, и, как луна сменяет солнце, Альфонсо Куарон сменил Криса Коламбуса на режиссерском посту. Новый фильм всем очень понравился, как фанатам и большинству обывателей, так и критикам. Кассовыми сборами никого удивить не удалось, но продюсеры тоже остались довольными. Счастливы все, даже игроки, ведь с игрой произошли аналогичные перемены. Старый как мир движок, на котором делались две первые части Гарри Поттера, заменили современным, со всеми вытекающими отсюда последствиями. Если, сравнивая графику в «Философском камне» и «Тайной комнате» мы не видели особых различий, то «Узник Азкабана» в графическом плане усакал очень и очень далеко, мгновенно и неожиданно. «Иг-

ровой» Гарри очень похож на свое экранное Альтер-эго — Денизла Редклифа. Аналогичная ситуация и со всеми остальными героями, причем как главными, так и второстепенными в равной степени. Вместе с актерами выросли и их виртуальные двойники.

ЭКСПЕЛИАРМУС!

В наше время магия и «фаербол» (направленный сгусток энергии) давно стали синонимами. В HP, где магия играет совсем не последнюю роль, цвет-световые спецэффекты выглядят особенно великолепно. Несмотря на

дитскую разборку с соответствующим крушением школьного имущества. Особенно неуместно это по отношению к убранству школы, ведь настолько натурально обставленного Хогвартса, в HP еще не было. Множество разнообразных предметов декора, словно расставленные профессиональным дизайнером, наряду с отличным освещением, придают каждой комнате, каждому коридору индивидуальность и естественность, как днем, так и ночью. А если учесть, что с таким вниманием выполнено большинство комнат и коридоров во всем восьмизатяжном зам-

Снаружи школа является точным прототипом Хогвартс из киноленты, в точности копирует школу, какой ее увидел Альфонсо Куарон в своем фильме

это, драки в игре по-прежнему выглядят как, перестрелка «фаерболлами» на скорость. А теперь, когда в вашей команде не один, а три героя, любящая школьная стачка со злокой Малфоем и его приятелями превращается в бан-

ке, ощущение, не передать, насколько приятное. Снаружи школа является точным прототипом Хогвартс из киноленты, в точности копирует школу, какой ее увидел Альфонсо Куарон в своем фильме. Остался также и боль-

БИОГРАФИЯ

Джоан Катлин Роулинг (Joanne Kathleen Rowling) появилась на свет 31 июля 1965 в Чиппинг Сотбери, Глостершир, Англия. Роулинг любила рассказывать истории с раннего детства и написала свою первую сказку, когда ей было 5 лет. В детстве она часто перевозила. Джоан посещала начальную школу в Таттлхилле и среднюю школу в Вьедине (Wyedean). Ее любимые предметы: английский и другие языки. Поступила в университет в Экзетере (Exeter) сразу после школы и изучала французский. В 1991 году, в возрасте 26 лет, отправилась в Португалию, преподавать английский. Давала уроки после обеда и вечером, а утром сочиняла. В это время Роулинг начала работать над своим третьим романом (первые два брошены как «очень плохие»). Новая книга была о мальчике, который обнаружил, что он волшебник и попал в волшебную школу. В Португалии Джоан встретила журналиста и вышла за него замуж. Их дочь, Джессика, родилась в 1993. После развода, Роулинг с дочерью переехала в Эдинбург. Шотландский Совет Искусства дал ей грант для завершения книги, и она, после ряда отказов, продала книгу «Гарри Поттер и Философский Камень» издательству «Блуксвер» (Великобритания) за 4000 долларов США. Несколько месяцев спустя издательство «Артур А. Левин. Учебная Литература» купила американские права на книгу. Книга была опубликована в Великобритании в июне 1997 (на момент написания первой редакции этой книги продано на 12.000 фунтов стерлингов / 20.000 долларов США). В этот момент пришло признание. Гарри Поттер завоевывает британскую награду как Книга Года и «Smarties Prize».



ОБЗОР

HARRY POTTER 3

GBA

GC

XBX

PS2



НА ЗАМЕТКУ



• Флипендо (Flipendo) – боевое заклинание, по сути обычный фаербол. Заклинание доступно всем.

• Экспелиармус (Expelliarmus) – защитное заклинание, отбивающее магию, направленную в персонажа. Заклинание доступно всем.

• Лумус Duo (Lumos Duo) – яркий,



направленный луч света из палочки. Заклинание доступно только Pony.

• Карпе Ректрактум (Carpe Rectractum) – притягивает объекты к Гари, или его к объектам. Доступно только ему.

• Экспекто Патронум (Expecto Patronum) – заклятье, отпугивающее демонетров. Доступно только Гарри.



• Гласиус (Glaciус) – обычная заморозка. Доступна Гермионе.

• Репаро (Reparo) – чинит сломанные объекты. Заклинание мисс Гренджер.

• Драконифорс (Draconifors) – заставляет статуи драконов дышать огнем. Заклинание Гермионы.



• Снуффифорс (Snuffifors) – дополнительное заклятье превращающее летающие книги в мышей, а впоследствии презенты. Это тоже заклинание Гермионы.



- Волшебная графика
- Большой Хогвартс
- Сказочная атмосфера



- Скоротечность и простота игры
- Неинтересная подача сюжета
- Куда дели квиддич?

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

«Harry Potter and the Prisoner of Azkaban» получилась интересной игрой в целом и лучшей игрой по Гарри Поттеру в частности. Немного расстраивает несколько игровых моментов, вроде отсутствия турниров по квиддичу и ограниченного участия Гипогриффокрыла, но игру можно порекомендовать не только поклонникам Гарри Поттера, но и любителям Adventure-жанра.

7

шущий маятник над входом во внутренний двор, а лестницы, как и положено, летают.

МАГИЧЕСКИЕ БУДНИ

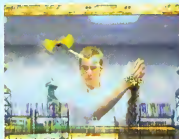
На каждый игровой день имеется свое расписание дел. Например: 1) Урок за-

щиты от темных искусств, 2) Собрать ингредиенты для зелья, 3) Урок зельеварения. При этом создается полное впечатление, что школа живет своей жизнью. Утром, когда идешь на первый урок, солнце заливает светом главный холл, а по лестницам спнут спешащие

на уроки студенты. А вечером, после занятий, по всей школе начинают закидать факелы, становится пустынно, но по-настоящему уютно. Совсем не обязательно сразу ложиться спать, а значит начинать новый день. Можно еще сколько угодно ходить по школе и искать секреты, выполнять побочные квесты. Ведь из-за урезанности сюжета и общей простоты игра получается, неизмеримо короткой, и проходит за два-три вечера. Зачем лишать себя удовольствия от сбора коллекции карточек и страниц для книги монстров, полученной от «магистра защиты от темной магии» — Лопина. А ведь можно еще участвовать в соревнованиях дуэльного клуба и гонках сов. Все в этой игре — и здание Школы, и смена времен года, влекущая за собой изменения в пейзаже, и музыка, взятая из фильма — все рассчитано на то, чтобы создать ощущение сказки. И у Electronic Arts это почти получилось.

МИНИ ИГРЫ

«Harry Potter and the Prisoner of Azkaban» — одна из немногих современных игр, поддерживающих гарнитуру EyeToy. Если у вас есть это устройство, вы можете поиграть в несколько незамысловатых игр, называющихся — After School Games. Ничего необыкновенного или нового они из себя не представляют и являются, по сути, просто стилизованными под мир Гарри Поттера стандартными EyeToy-испытаниями. Но если для вас существенно различие между ловлей золотого слитка или простого шарика, то пару часов данное развлечение вас позабавит.



ОБЗОР

SHREK 2

GBA

XBX

GC

PS2



ЛЮДОЕДЫ НЕ ЖИВУТ ДОЛГО И СЧАСТЛИВО

ВАЛЕНТИН ШОВИКОВ



Shrek 2

Продолжение походов харизматичного людоеда Шрека и его верного осла, смешало все понятия жанра. Выполненная в традиционной манере Party-Game, игра представляет из себя типичный action-puzzle-adventure и предлагает окунуться в инвертный мир Шрека — вчетвером!

Давным-давно, в далеком-далеком королевстве, жили король с королевой. Однажды родилась у них дочка, коей дали красивое имя Фиона. Но,

точили принцессу в высокую башню, где она должна была дожидаться прекрасного принца, своим поцелуем способного разрушить проклятье. Но то ли

свадебное путешествие и намеком на «жили долго и счастливо». Так вот, «жили долго и счастливо» не будет!

Ослик гонится за каретой принцессы верхом на драконе, Шрек помогает правосудию усмирять драчунов, принцесса Фиона своим пением распугивает птиц

к огромному горю родителей, постигло принцессу страшное проклятье. Когда на небосводе луна сменяла солнце, Фиона превращалась в большого зеленого людоеда. Тогда родители за-

принц припозднился, то ли людоед Шрек поторопился, но пришлось обходиться Фионе тем, что есть, и влюбилась она в Шрека. Кончилась сия сказка, разумеется, свадьбой, сборами в

В ГОСТЯХ У СКАЗКИ

У всемирно известного людоеда очень ловко получается справляться с разнообразными проклятиями. Сначала он с легкостью расправляется с проклятием Фионы и навсегда превращает ее в очаровательную людоедку. А теперь Шреку суждено справиться с очередным проклятием, нависшим над всей игровой индустрией, благодаря которому по американским блокбастерам выходит так мало хоть немного заслу-



ЛЮДОЕДЫ НЕ ЖИВУТ ДОЛГО И СЧАСТЛИВО

ОБЗОР

SHREK 2

PS2



живающих внимания игр. На случай, если придется делать игру по любой голливудской сказке, производители

Задания бывают разные. Иногда нужно собрать двенадцать волшебных бобов, разбросанных по местности, или доставить кого-либо из пункта «А» в пункт «Б»

игр давно уже имеют проверенную схему. Берем сюжет фильма, создаем по нему десять линейных локаций, заправляем их детскими головоломками (вроде найти рычаг), добавляем туда известного главного героя, предельно учя его двигать ящики и махать кулаками, и пишем пару невинных роликов на движке игры. Все! А если добавить секретов и возможность после прохождения погнаться на пару призовых картинок, то фанаты точно обомлотеют от восторга. Именно такого Шрека мы и получили на Xbox. Пришло время ликовать владельцам менее мощных приставок PS2 и GameCube, ибо настал час возмездия. Нам, не имеющим возможность играть в Knights of the Old Republic, и Halo, несчастным, которые, возможно, никогда не увидят Fable и Doom 3, дарована возможность лицезреть именно ту

игру, какую и заслуживает фильм Shrek 2. Я, конечно, понимаю, утешение слабое, но хоть что-то.

ТРОЕ ХОРОШО, ЧЕТВЕРО ЛУЧШЕ

Когда-то, очень давно существовала игра «The Lost Vikings». Не в пример интересная была игра, ибо в ней надо было решать головоломки, используя трех викингов, каждый из которых имел одну индивидуальную способность. Такая концепция придавала игре надлежащую сложность, была необычна и создавала прекрасные ус-

временный action-adventure перенявший эту гениальную концепцию, и теперь по уровням мы бегаем не в гордом одиночестве, а с веселой компанией из четырех человек. Состав группы непостоянен и будет периодически меняться.

Всего в игре десять доступных героев. Драться умеет каждый, будь то грома Шрек или маленькая фея. Также каждый имеет одну индивидуальную способность. У Шрека это способность таскать ящики, у Фионы — замедлять время на манер «Матрицы», Красная шапочка метается яблоками, а Кот в сапогах может ходить по канатам. Причем если с самого начала уровня в группе присутствует котятка, то по канатам точно ходить придется, ведь уровни построены именно так, что без командного использования всех четы-

Красная шапочка метается яблоками, а Кот-В-Сапогах может ходить по канатам

ловия для кооперативного прохождения. Игра была очень знаменита, но, несмотря на это, ее основную идею быстро забыли и перестали использовать. По крайней мере, так было до сегодняшнего дня. «Shrek 2» первый со-

рех персонажей игру вы не пройдете.

Золушкино счастье

Кстати об уровнях: в начале каждого вы имеете список заданий, которые можно выполнить. Задания быва-

ФАКТЫ

Факт, что главных героев фильма, озвучивали голливудские звезды: Майкл Майерс, Камерон Диас и Эдди Мерфи. Во время создания фильма «Shrek 2» было пригласено еще больше профессиональных актеров. Вам может показаться, что игра «Shrek 2» озвучивают те же самые актеры, что и фильм, но это не так: для озвучивания были привлечены актеры с похожими голосами. Конечно, это не очень честно по отношению к фанатам фильма. С другой стороны, если представить, какой генерал потребует Антонио Бандерас, разрабочников можно понять.



ОБЗОР

SHREK 2



XBX

GC

PS2



К СВЕДЕНИЮ

Игра продолжает давно сложившиеся традиции: за прохождение вы получаете подарки. Как и положено в таких играх, после окончания игры вам открывается альбом с картинками. Чем больше квестов вы выполнили во время прохождения, тем больше получаете картинок. Как это и положено в приличной компании, появляется возможность просмотреть рекламный ролик готовящейся игры от Activision: «Shrek Tale». Однако разработчики на этом не остановились, и добавили три призовых уровня: Ring Collection, Floating Island: Cloud Maze. Цель всех трех уровней одинакова: вам предстоит собрать как можно больше монеток за отпущенное время, но как сами уровни, так и герои, которыми предстоит играть, отличаются. Так что дерзайте!



ИСТОРИЯ



Shrek Fairy Tale Freakdown
GBColor



Shrek Treasure Hunt
PSOne



Shrek Super Party
Xbox



Shrek
Xbox



Shrek Extra Large
GC



Shrek Swamp Kart Speedway
GBA



Shrek Reekin Havoc
GBA



Shrek Hassle at Castle
GBA

ют разные. Иногда нужно собрать двенадцать волшебных бобов, разбросанных по местности, или доставить кого-либо из пункта «А» в пункт «Б». Бывает так, что надо кого-нибудь ликвидировать, но чаще всего приходится просто добираться куда-нибудь самому. Все миссии выполнят совершенно не обязательно, можно пройти только сюжетные квесты, но таким образом вы лишитесь изрядного количества золотых монеток, собираемых на уровне, а вместе с ними и возможности в дальнейшем упростить себе жизнь покупкой дополнений для вашей команды. Несмотря на то, что выбранная концепция подразумевает преобладание головоломок, игра сохраняет присущую action-жанру динамику, часто приходится потопираться и решать все загадки в темпе. Живой привкус привносят и удачно расположенные аркадные мини-игры (Hero Time).



ЛЮДОЕДЫ НЕ ЖИВУТ ДОЛГО И СЧАСТЛИВО

ОБЗОР

SHREK 2

PS2



- Отличная графика
- Неординарный игровой процесс
- Возможность участия 4-х человек на одном экране



- Некоторая однообразность заданий
- Скоротечность игры
- Для маленьких детей игра может показаться сложноватой

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Первый Шрек был настоящим бумом в мировой киноиндустрии. Стоило ему появиться на экранах кинотеатров, как он сразу полюбился зрителям и собрал громадную кассу. По его мотивам было выпущено несколько коммерчески успешных видеопрограмм. С выходом Шрека 2 популярность зеленого людоеда выросла еще больше, а вместе с ней и кассовые сборы. Голливудские звезды строятся в очередь за право озвучивать персонажей этого мультфильма. Видеоигры по второй части Шрека вышли почти на всех существующих платформах. Все эти факты говорят о том, что Шреку 3 быть, а значит наши любимые людоеды так и не забудут долго и счастливо.

ФАКТЫ

Драться умеют все герои, но кулаками они машут с разной силой. Разработчики ввели в игру некий элемент RPG и начислили героям разнообразные показатели «здоровья» и силы атаки. Сила атаки зависит даже от вида удара: удар на бегу, подкатывающий с прыжком, атака на расстоянии... Во время прохождения за собранные вами золотые монеты можно будет купить улучшения для атаки или защиты персонажа, тем самым упростив себе победу в битвах. Правда, не уверен, к месту ли здесь эта система, но то, что она есть — это факт.

Каждый из десяти уровней заврален хотя бы одной, а то и несколькими аркадами: Ослик гонится за каретой принцессы верхом на драконе, Шрек помогает правосудию усмирять драчу-

нов, принцесса Фиона своим пением разпугивает птиц и т.д. Поэтому скучать вам не придется, а вот смеяться вы будете не раз. Все диалоги, шуточки и даже брифинги между миссиями,

повествующие сюжет всей этой истории, выдержаны в фирменном пародийном стиле «Шрека». А в купе с саундтреком, позаимствованным из кинокартины, звуковое оформление игры получилось просто отличным. Не отстает от него и визуальная сторона проекта. Для представителя своего жанра, выглядит она просто великолепно: модельки аккуратненькие и гладенькие, да и отсутствием полигонов не страдают. Отдельной похвалы заслуживает анимация. Каждый персонаж обладает не только индивидуальным боевым стилем и походкой, но даже рычаг нажимает по-своему. Локации же ни в чем не уступают персонажам и сделаны с не меньшей любовью и старанием. Редко когда все эти три аспекта: интересная концепция, красивая графика и отличное звуковое сопровождение образуют замечательную игру.

Пришло время ликовать владельцам менее мощных приставок PS 2 и GameCube, ибо настал час возмездия

8



ЭКСКЛЮЗИВ!

ПРИВИДЕНИЕ С ПРОПЕЛЛЕРОМ

ДМИТРИЙ ПАВЛОВ

Propeller arena

Пока в консольном направлении идут затяжные бои и происходят движения фронтов, далеко в тылу, продолжается партизанская война

Sega в очередной раз доказывает свою верность фанатам и выносит на наш суд новый хит. Это аркада. Аркада от А до Я. Именно такой данная игра нам и нужна. Ни больше, ни меньше. Команда AM2, знаменитая такими флагманами, как Virtua Fighter и Shenmue, долгое время качественно переводила свои аркадные хиты (Space Harrier, Outrun, Afterburner) на консоли, чем горячо и любима, но случай с Propeller Arena (PA) особый. Выходит игра планировалась исключительно на платформе Dreamcast в сентябре 2001 года. Как многие знают, события одиннадцатого сентября коснулись не только кино и туризма, но и игровой индустрии. Сами разработчики, очевидно, побоялись тогда выпускать игру на рынок из-

за наличия в ней сцен, напоминающих известные события. Прошло три с половиной года, и уже давно готовая игра, наконец, нашла свою аудиторию. Сам факт выхода новых игр для DC многие называют не более чем вопрежнему экспедицией в трюмы затонувшего лайнера под названием Sega. Но истинные поклонники аркадных игр понимают, что эти самые трюмы прямо-таки набиты жемчужинами, и каждая новая игра, вышедшая на этой платформе, — просто событие. Propeller Arena возвращает нас к старой школе аркадных игр, где все просто и знакомо. DC полюбился большинству, как домашний аркадный автомат. Поэтому испытываешь особую нежность, когда консоль заглатывает диск с данной игрой.

ВСЕ ГЕНИАЛЬНО... АРКАДНО

Суть PA проста: выбираешь истребитель, отправляешься на арену и сбиваешь истребители других пилотов — сколько сможешь за отведенное время. Управлять дадут самолетиком второй мировой войны, что, конечно же, не мешает им иметь возможность подвешивать под крылья мощнейшие ракеты: Старенькие «Спитфайр», «Мессер», «Лайтнинг» и «Мустанг» снова раскрашены, отлакированы и приняты на службу аркадного геймплея. Всего истребителей, не считая секретных, восемь — по два каждого типа. Eagle Jam, Shameless Cats, Muscle Brothers, Pizza Fat, Pengo Jets, 8-Bit Beat, Hex Candy и Golden Knife — это имена пилотов, согласитесь, они



ПРИВИДЕНИЕ С ПРОПЕЛЛЕРОМ

ОБЗОР

PROPELLER ARENA

DREAMCAST



соответствующие призванию воздушного психа.

Истребители немного различаются по характеристикам. Например, «Спит-файр» более маневренный, «Лайт-инг» более живучий и т.д. Чем же придется уничтожать оппонентов и, самое главное, как? Основным вашим оружием станут пушки и пулеметы. Их боезапас безграничен, а разброс они дают огромный. Это исключит проблемы с тщательным прицеливанием и упреждением. Все видимые

цели маркированы, досягаемость очередей до цели будет обозначена кольцом вокруг маркера, а надпись «HIT!» подмигнет при попадании в истребитель противника.

При удачном заходе в хвост появляется возможность беспрепятственно, на автопилоте, держать противника в прицеле. Останется только нажать кнопку стрельбы и все... Все очень просто! Именно такая простота делает игру очень динамичной и быстрой. Даже призовое оружие (в виде самонаводя-

щихся ракет, мин или бомб) не дает такого восторга, как пулеметные очереди. Истребители в игре управляются на редкость легко, и аналог буквально выпрыгивает из-под пальца, когда хочется заложить вираж посплохнее.

Кстати о виражах. В РА реализована очень интересная система выполнения фигур высшего пилотажа. В обычном режиме вам доступна, разве что, только «горка», а вот для выполнения какого-либо резкого разворота, мертвой петли или ускорения необходимо произвести особые манипуляции с аналогом (обязательно зайдите в режим training). Согласитесь, что подобные сложности прибавят огоньку при игре с живыми оппонентами. Кстати, подобные маневры тратят специальную линейку Ровней, так что экономить придется не на оружии, а на виражах, что косвенно соответствует общей теории воздушного боя. Где вы еще видели такое?

В ТЕСНОТЕ И ОГНЕ

Арены, на которых происходят баталии, не очень обширны, и при желании они пересекаются секунд за десять. Ввысь тоже особо не взлетитесь. Границы арены обозначены парящими дирижаблями, а заботливый автопилот развернет ваш «кленпац» при пересечении



К СВЕДЕНИЮ

В Propeller Arena, большое количество боевых арен. Каждая из них по своему красива и необычна. Каждая хранит свой секрет.



ОБОРО

PROPELLER ARENA

DREAMCAST



- Отличная графика
- Возможность играть по сети
- Удобное управление



- Отсутствует какой-либо story-mode
- Быстро надоедает при игре одному
- Запоздалый выход

ФАКТ

Замечательные баталии должны происходить, естественно, при наличии online-режима. Благо люди и желание играть на DC по сети, еще живы. К сожалению, SEGA (очевидно под воздействием Microsoft) отозвала свои online-сервисы для платформы DC, чем нарушило обещание осуществлять поддержку пользователям, даже после закрытия проекта Dreamcast.



чении оной. Перебрав с высотой, вы рискуете оказаться в штопоре, после чего придется яростно «накручивать» аналог. Пространство арены можно разделить условно на два слоя: нижний и верхний. Нижний наполнен всяким декором в виде мостов, небоскребов, башен, скал и каньонов. Прятаться там от преследователей или загонять противников в крыши домов — одно удовольствие. Верхний уровень пустует, хотя, по обыкновению именно в нем происходят основные стычки и маневры. Для восьми участников арены тесноваты — не успеешь пристреляться к одному врагу, как на хвосте уже два других, а тех, в свою очередь, держит четвертый. Чувствуешь себя такой маленькой мухой — внутри тесной и душной комнаты. Весь этот цирк крепко напоминает какой нибудь старенький Twisted Metal или War Jet, но Propeller Arena стоит особняком. Простота, удобное управление и сбалансированный игровой процесс делают здесь атмосферу лучшей среди воздушно-самолетной тематики. В отличие от многих представителей жанра, здесь есть настоящая атмосфера боя.

ЕСТЬ ЕЩЕ ПОРОХ В ПОРОХОВНИЦАХ

Особых восторгов заслуживает техническая часть игры. Помните свои первые ощущения от Crazy Taxi? Когда вы под реп Offspring пассекали просторы мирного Сан-Франциско, сметая все на своем пути... Нечто похожее вам предстоит испытать и в компании с РА. Панк-рок, которым пропитана буквально вся игра, подходит сюда как нельзя кстати. Заглавный трэк звучит в неуклюжих ушах автора до сих пор...

Ну и, конечно, графика. Графика с большой буквы. Она великопелна DC выжимает из себя все возможное и невозможное, выдавая нам картинку с 30-ю кадрами в секунду, без малейших угловатостей или торможений, даже при игре вдвоем, когда экран делится на две части. Свет, текстуры, детализация самолетов. Игре влору тягаться с аркадами на PS2 или GC. Молнии в тучах на арене Phantom Island выглядят особенно эффектно, но больше всего поражает копилит. Пожалуй, эта деталь проработана лучше всего, а это для летчика — главное!

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Очень жаль, что не все разработчики так талантливы, как AM2. Старый-добрый Dreamcast богат библиотекой подобных игр, но если вы хотите вдохнуть в него новую жизнь, просто поиграйте в Propeller Arena. Она будет хорошим подарком для всех любителей аркад, особенно для тех, кто изголодался по качественным играм этого жанра на других платформах.

8

PlayStation®2



Кузя

Кузя и компания
осваивают новые
виды спорта!
Впервые: сумасшедшие
гонки на шустрых
машинках-жуках!



**Гонки
нового
поколения!**



ЖУКОДРОМ!

Локализация и дистрибуция - компания «МедиаХауз»
Адрес: 117607, Россия, Москва, ул. Удальцова, д. 85, корп. 1
Информация, заказ дисков с доставкой: (095) 931-92-69

Интернет-сайт: www.mediahouse.ru
Электронная почта: info@mediahouse.ru



CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW	
WWW.KONAMI.COM/ARIAOFSORROW	
ACTION-ADVENTURE	
GBA	
KCET	
KONAMI	
1-2	
05/05/2003	

АРИЯ ПЕЧАЛИ

Castlevania: Aria of Sorrow

ЛЕВОН ШАГИНЯН



Castlevania: Aria of Sorrow была выпущена в июне 2003 года. Это третье творение в серии Castlevania, вышедшее на GBA. Унаследовав от предшественниц элементы дизайна и игрового процесса Aria of Sorrow, сохранила при этом свою самобытность и приобрела заметные отличия от всех игр серии Castlevania

Одна из главных особенностей Aria of Sorrow — это сюжет, который не банален, как в предыдущих играх этой серии. Нет больше извечной цели уничтожить Дракулу и освободить своих пленных товарищей, поскольку в самом начале игры нам говорят, что графа все-таки убили в 1999 году. Понимаю удивление читателя, связанное с этой датой. Действительно, сюжет игры раз-

ворачивается не в средневековой Европе, а в 2035 году в стране Восходящего Солнца, куда таинственным образом переместился замок Дракулы, ищущий себе нового хозяина. Главный герой игры — Soma Cruz — случайно попал в этот адский дворец, наполненный силами тьмы во всех их проявлениях, и его основная цель, вырваться из злосчастного замка. На протяжении всей игры

сюжетная линия неоднократно меняется и пестрит неожиданностями, поэтому проходить Castlevania: Aria of Sorrow действительно очень интересно. Но главное в этой игре не завязка на продуманный серьезный сюжет, а игровой процесс, не изменившийся по сравнению с Castlevania: Circle of the Moon и Harmony of Dissonance, вышедших на GBA в 2001 и 2002 годах.

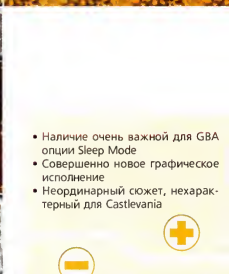


АРИЯ ПЕЧАЛИ

ОБЗОР

CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW

GBA



Как уже говорилось, Aria of Sorrow имеет несколько существенных отличий от своих предшественников. Одно из них — высокий уровень сложности, который не идет ни в какое сравнение ни с первой Castlevania, ни со второй. В новую Castlevania по-настоящему сложно играть, поэтому она требует много времени на прохождение. Безусловно, это понравится поклонникам игры, но не рядовым покупателям, цель которых — развлечься, не особо удручая себя трудностями игрового процесса. Фанаты с радостью обнаружат, что процесс проверки инвентаря, открытия карты и сохранения стал намного быстрее и не отвлекает от самой игры, как раньше. В Aria of Sorrow появилось одно очень полезное меню, которое называется Sleep Mode. Теперь вы можете не выключать свою приставку, услышав назва-

СЕКИРЫ, МАГИЯ, МЕЧИ...
Одной из главных особенностей Castlevania: Aria of Sorrow является магическая система. Секиры, дротики, крутящиеся кресты, святая вода и т.п. ушли в прошлое. На смену им пришли способности, приобретаемые у поверженных врагов. Игрок теперь может кидаться костями, стрелять водой, выпускать паутину (прямо Spider-Man!!! — ред.) и т. д. Все что, для этого надо сделать — это захватывать души определенных монстров, чьими способностями вы хотели бы обладать. Помимо духов, отвечающих за специальные атаки, есть и другие: одни из них используются для получения новых способностей, другие — повышают характеристики главного героя, делая его сильнее и выносливее. Кроме новой системы магии, есть

Castlevania на GBA. Обыкновенным оружием героя стали кинжалы, мечи, копыя и молоты.

А НАПОСЛЕДОК Я СКАЖУ

Отдельного упоминания заслуживает графика. Игровые элементы стали выглядеть гораздо реальнее. Враги и боссы больше не похожи на персонажей из детских комиксов, как в Harmony of Dissonance. Монстры выглядят «взрослее» и «натуральнее». Даже привычные неприятели из предыдущих игр приобрели в этой Castlevania совершенно новый вид. Изменилась и палитра цветов, которыми раскрашены игровые локации. Большинство комнат в игре выглядят очень мрачно, но не из-за отсутствия цветов, а потому что в Aria of Sorrow господствует готический дух древности, смешанный с технологическим прогрессом XXI века.

Пожалуй, единственное, что разочаровывает — это музыка, которая не несет в себе ни капли оригинальности и абсолютно не запоминается. Все треки в игре сливаются в одну, действующую на нервы и сильно затанцованную композицию, потому что на слух отличить их друг от друга практически невозможно.

- Наличие очень важной для GBA опции Sleep Mode
- Совершенно новое графическое исполнение
- Неординарный сюжет, нехарактерный для Castlevania



- Однообразная музыка
- Высокий для рядового игрока уровень сложности
- Требуется много времени для прохождения

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итог, можно сказать, что Castlevania: Aria of Sorrow является очень неплохой игрой, поскольку она сохранила в себе очарование двух предыдущих частей, вышедших на GBA и в то же время привнесла в серию Castlevania много нового: интересный сюжет, оригинальную магическую систему, новый дизайн игровых элементов.

7

В Aria of Sorrow появилось одно очень полезное меню, которое называется — Sleep Mode. Теперь вы можете не выключать свою приставку, услышав название своей станции в метро, так как в игре появилась функция быстрого сохранения, которая позволяет произвести quick save в любом месте.

еще одно нововведение: это широкий выбор оружия, не ограничивающийся скучным и банальным кинжалом, фирменным знаком всех игр серии



ЭКСКЛЮЗИВ!



Fire Emblem	16/07/2004
WWW.FIREEMBLEM.GAMEBOY.COM	03/11/2003
TACTICS/RPG	25/04/2003
GBA	
INTELLIGENT SYSTEMS	
NINTENDO EUROPE	
1-4	
16/07/2004	
03/11/2003	
25/04/2003	

СИМВОЛ ОГНЯ

Fire Emblem

Теперь и на нашей улице перевернулся грузовик с Fire Emblem! До этого мировым игрокам были доступны лишь японская и американская версии, заставляя европейцев обходными путями искать тот заветный заморский картридж

Мне с соседом по игровой парте отчаянно повезло – дядя привез ту самую коробочку с цветастыми буквами на обложке и весь мир Fire Emblem

Вселенная FE зародилась в незапамятные времена – еще на платформе

NES, у нас любовно прозванной «Денди». Оригинал был, как и все последующие части, пошаговой стратегией и уже тогда щеголял своими основны-

ФАКТЫ



Спустя четырнадцать лет, Fire Emblem приобрел новые краски, героев и рисунки, оставив, впрочем, иконки протагонистов на карте неизменными. Это по праву можно назвать феноменом – почти все игры из серии считались успешными в Японии, несмотря на то, что фигурки персонажей остались точно такими же, как и в предыдущих частях.

СИМВОЛ ОГНЯ

REVIEW

FIRE EMBLEM

GBA



Warrior from the Sacae Plains.
Fighter with an important mission.



- Превосходная графика
- Интересный нелинейный сюжет
- Детальная проработка характеров персонажей



- Игрок выступает в роли безликого стратега
- Запоздальный выход в Европе
- Единственная игра в серии, переведенная на английский язык

Каждая личность в игре проработана до мелочей — от характера до привычек

ми достоинствами — замечательной прорисовкой поединков один на один, когда персонажи на карте напа-

дают друг на друга, и анимешными мордочками героев. Последнее явление серии на Game Boy Advance сохра-

няет традиции в самой лучшей форме. Для портативной системы графика просто великолепна, а если увеличить разрешение, то ей могли бы позавидовать и настольные коробочные консоли. Различные погодные условия, множество персонажей и нелнейный сюжет делают Fire Emblem фактически идеальной не только в своем жанре, но и во всем спектре творений для GBA. Каждая личность в игре проработана до мелочей: как в перерывах между боями, так и во время них, герои будут постоянно советоваться друг с другом в привычной для них манере. Гарцующий на коне Сайн будет чуть более благосклонен к девушкам, чем его соратник Кент. А ходячая крепость Освин вряд ли будет уступать в разговорах по прямоте Гектору — наследнику королевства, которого воспитали в строгости. Разнообразие секретов, дополнительных сценариев и абсолютная свобода в плане персонажей (если героя убьют, то он исчезнет, если прямо во время сражения вы видите на карте нового персонажа — попробуйте поговорить с ним, вдруг он решит присоединиться) — все это позволяет провести часы и дни приятного времени, читая Fire Emblem как книжку.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Европейский релиз впервые открыл для западных игроков красочный мир Fire Emblem. Яркие персонажи и детально проработанный сюжет понравятся каждому любителю не только стратегий, но и хороших ролевых игр. Запоминайте красивые буквы названия и приобщайтесь к великолепному воплощению легенды.

9

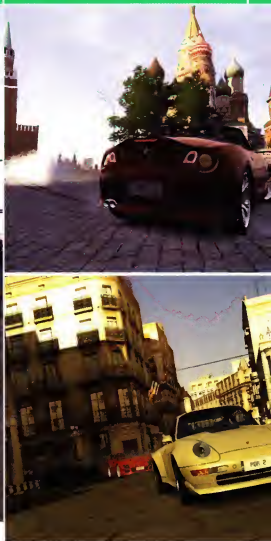
ИСТОРИЯ

На данный момент вселенная Fire Emblem насчитывает шесть игр — одна на NES, три для Super Nintendo и две для Game Boy Advance. К сожалению, из последних двух переведена на английский была только одна. Также в планах у компании Nintendo совершенно новая трехмерная Fire Emblem: Trail of the Blue Flame для GameCube в 2005 году и еще одна вариация на Game Boy Advance в конце 2004.





ЭКСКЛЮЗИВ!



ИДЕАЛЬНЫЙ АВТОСИМУЛЯТОР

Project Gotham Racing 2

АНДРЕЙ МИРОНОВ



Project Gotham Racing стал одним из наиболее интересных проектов, сопровождавших запуск игровой системы Microsoft Xbox

Сочетая красивое графическое исполнение, продуманный игровой процесс, и добротное звуковое оформление, он немедленно стал хитом. Project Gotham Racing 2 относится к новому поколению автосимуляторов. Амбициозные разработчики из компании Bizarre Creations приложили максимум усилий, создавая самую зрелищную и реалистичную гонку, обладающую уникальной атмосферой. PGR2, следуя по стопам предшественника, включает систему накопления очков. Она базируется на оценке траектории прохождения поворотов,

выполнения технических элементов, таких как быстрое торможение, разворот на 360 градусов и обгон соперников. За чистоту вождения и маневренность настоящий профессионал будет награжден призовыми очками.

БОЛЬШИЕ ГОНКИ

Игра содержит три режима с различными испытаниями — Kudos World Series, Arcade и Time Trial. Традиционная аркада позволяет быстро выбрать понравившуюся машину и отправиться в длительные туры, которые принесет полез-

ные призовые очки. Режим гонок на время (Time Trial) создан для любителей рекордов. Сложность прохождения постоянно возрастает. Kudos World Series является основным режимом, дающим возможность осваивать города и трассы, попутно покупая машины на заработанные очки. В PGR2 содержится более ста автомобилей, блестяще "переведенных" в виртуальный мир. Все детали корпуса выглядят невероятно реалистично, передавая облик настоящей машины. Рассматривать машины можно в специально созданной опции, носящей название Showroom. В ней присутствуют легендарные Ferrari, малолитражные MINI Cooper, покори- тели дорог Ford Focus, элитные BMW X5, классические Porsche Cayenne Turbo

PGR2 смещает акценты в сторону поддержки сетевых режимов, сохраняя традиционные прелести одиночной игры

ИГРА	PROJECT GOTHAM RACING 2
Сайт	WWW.XBOX.COM/EN-US/PGR2
ЖАНР	RACING
Платформа	XBOX
Разработчик	BIZARRE CREATIONS
Издатель	MICROSOFT
Возраст	1-4
Регион	EUROPE
Дата выхода	20/02/2004



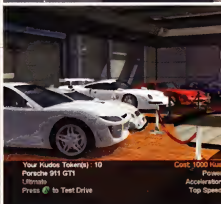
ИДЕАЛЬНЫЙ АВТОСИМУЛЯТОР

ОБЗОР

PROJECT GOTHAM RACING 2

XBOX

Великолепный внешний вид автомобилей дополнен феноменально реалистичным антуражем



и плеяда спортивных монстров — Vauxhall VX220, AC 427 MKIII, Saleen S7, TVR Cerbera Speed 12, Nissan Skyline GT-R и т.п. Любое авто можно приобрести за некоторую сумму Kudos Points — очки, начисляемые за профессиональное вождение. Перед покупкой можно

устроить тест-драйв и прокатиться по дороге, огибающей здание автосалона. Качеству прорисовки транспортных средств соответствуют и облики красивейших городов мира. Bizarre Creations уделили серьезное внимание моделированию реально существующих горо-

дов, разбросанных по всему земному шару. Гонки будут проходить в нашей любимой Москве, фантастическом Сиднее, величественном Вашингтоне, лучезарной Барселоне, прекрасном Эдинбурге, сказочном Гонконге, неповторимом Чикаго, а также великолепной Флоренции, Йокогаме, Стокгольме, Ньюбурге и т.д.

Кроме того, вам придется испытать трассы с различным типом покрытия и погодными условиями, что непременно отразится на управляемости вашим транспортным средством. Ощущение машины и предвидение скоростного порога во время прохождения поворотов станет основополагающим фактором успеха. Симулятор, пусть даже в несколько упрощенной форме, предполагает наличие водительских навыков. PGR2 не дает расслабиться во время заездов, требуя сосредоточенности на дороге, оценке траектории прохождения виражей и позиции при обгоне соперников. От банальных спортивных моделей, вроде Honda 2000, вам **PS**

АЛЬТЕРНАТИВА



Gran Turismo A-Spec и R-Racing Revolution именно те игры, которые составляют серьезную конкуренцию Project Gotham 2. Но они лишены самого большого достоинства — фотореалистичной Москвы.

ЭВОЛЮЦИЯ

Metropolis Street Racer первый представитель рейсинг-жанра от Bizarre Creations на Dreamcast. С него и началась эпопея **Project Gotham**, но теперь уже на Xbox. Если первый Project Gotham технологически был ближе к **MSR**, то второй представляет собой кардинально новый взгляд.



Metropolis Street Racer (DC)



Project Gotham Racing (XBX)



Project Gotham Racing 2 (XBX)

ОБЗОР

PROJECT GOTHAM RACING 2

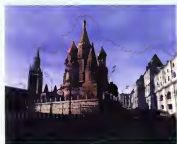
XBOX



ФАКТЫ

Старая Москва

Надо отдать должное Bizzare Creations, в PGR2 вы увидите самую реалистичную Москву за все время ее существования в автомобильных играх. Большой Театр, старый Манеж, Интурист, переход на Охотном Ряду, классический Кузнецкий мост с его «Детским миром», а также всегда приветливая Лубянка и спуск на набережную, где по левой все еще стоит «Россия». Знакомые нотки из радиоприемника западут в душу скучающего эмигранта.



предстоит путь к суперкарам легендарной марки Ferrari. Возрастание скорости при переходе на более мощное авто ощущается очень хорошо. Игра насчитывает свыше 120 трасс, различающихся по сложности прохождения. Незамысловатые повороты на низкоскоростных дорогах Флоренции со временем сменяют головокружительные серпантины Эдинбурга и суперскоростные хаивизи Иокोगамы. Изменяющаяся освеще-

Challenge, в котором Вам предстоит найти путь сквозь узенькие ворота из конусов, расставленных на полотне. В темноте можно стать жертвой резкого поворота и, поздно «втопив» педаль, врезаться в ретардер. Смачный удар о металлическое ограждение испортит внешний вид дорогой сердцу машины. Повреждения корпуса могут быть выражены в помятых бамперах, изувеченных крыльях, искореженном капоте,

Звуковое сопровождение представлено в формате Dolby Digital 5.1, что открывает широчайшие возможности для интеграции Xbox с аудио-ресивером или музыкальной системой

щенность дорожного полотна в зависимости от времени суток создаст дополнительные препятствия для установления рекордов. Мир игры PGR2 ожил благодаря деревьям, грядущим колышущимся на ветру, птичкам, кружащим над крышами домов, и порывам ветра, переносящим опавшие листья города. Техника прохождения поворотов напрямую зависит от состояния дорожного полотна. Мокрая от дождя трасса не позволит развить бешеную скорость. Ночная дорога усложняет прохождение, особенно в режиме Cone

хлопающем на ухабах багажнике, разбитых фарах и стеклах, но аэродинамические показатели транспортных средств при этом не изменятся. Машина, пострадавшая от неаккуратного обращения, представляет собой довольно печальное зрелище для настоящего автомобилиста.

Начиная игру можно не только зарегистрировать автомобиль в одной из стран мира, и выбрать понравившийся цвет шлема, но и написать собственное имя на табличке с номером. Просматривая повторы с изящными обгонами,

я легко находил свою машину с московским номером «ANDREW». Гонщики, сидящие в машинах, поворачивают голову перед входением в повороты. Это особенно заметно в автомобилях класса Convertible с открытым верхом. Огромное количество мелких деталей, таких как логотипы именитых производителей Ferrari, Lotus, BMW, Porsche, Mercedes привлекают внимание, создавая иллюзию просмотра реальной видеозаписи соревнования.

"ГОЛОСА МОТОРОВ"

Звуковое оформление вполне соответствует безупречному визуальному исполнению. Каждая машина обладает собственным «голосом», присутствующим только ее двигателю. Засетичный гул Ferrari отличается от благородного рева Corvette Stingray или скромного жужжания малютки Volkswagen Beetle. Шум дождя, свист ветра и пронзительный писк резины во время интенсивного торможения создают необыкновенную звуковую гамму, максимально приближающую игру к реальности. Музыка радиостанций городов включает популярные композиции местных хит-парадов. Колеса по Москве, можно услышать радио «Ультرا», «Динамит FM» и поющих Чичерину, Петкуна

ИДЕАЛЬНЫЙ АВТОСИМУЛЯТОР

ОБЗОР

PROJECT GOTHAM RACING 2

XBOX

Красота улиц разных городов мира
нашла отражение в игре



- Огромный выбор машин
- Потрясающая графика
- Прекрасная музыка



- Пустынные улицы
- Невыразительные ночные города
- Отсутствие раллийного режима

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

и других русских исполнителей, перекладывая радиостанции простым нажатием на аналоговое управление. PGR2 позволяет записывать собственные композиции с компакт-дисков. Пронюхавшись со скоростью 200 км/ч по Красной площади под визги: «Нас не догонят, нас не догонят...» — очень прикольно! Проверено на соседа! Звуковое сопровождение представлено в формате Dolby Digital 5.1, что открывает

Огромное количество автопроизводителей, таких как Ferrari, Lotus, Porsche, BMW, Mercedes привлекают внимание настоящих автолюбителей

широчайшие возможности для интеграции Xbox с аудио-ресивером или музыкальной системой.

Легко осваиваемая и настраиваемая система контроля предлагает начать наслаждаться игрой с первых минут знакомства. Составив первое впечатление о доступных среднестатистическому европейцу автомобилях Ford и

BMW, многие поклонники автоспорта, несомненно, заинтересуются темпераментом итальянской красавицы — Ferrari. Все машины отличаются индивидуальными особенностями «поведения» на трассе, выражающимися в маневренности, устойчивости при прохождении поворотов, времени разгона и торможения. Оценивая систему управления сразу можно понять, что игра создавалась специально для

виши контролируют коробку передач и ручной тормоз.

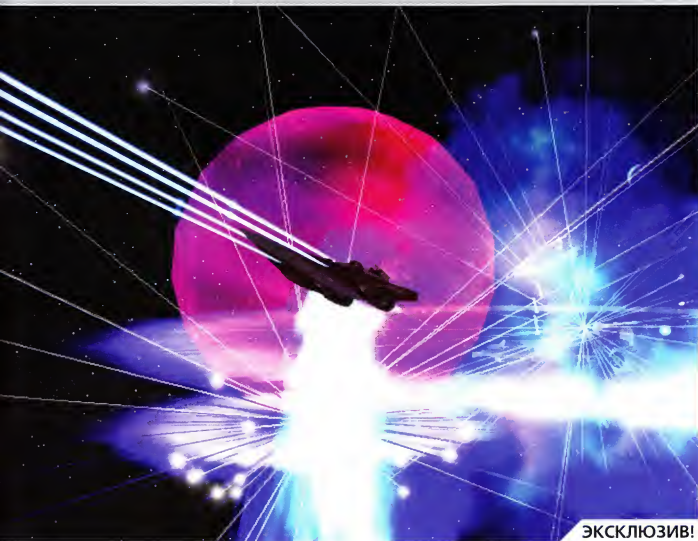
XBOXLIVE

PGR2 смещает акценты в сторону поддержки сетевых режимов, сохраняя традиционные прелести одиночной игры. Знакомство с особенностями используемого транспортного средства очень важно. Во время сольных путешествий безукоризненное вождение поможет скорее добраться до мощных автомобилей. В свою очередь, победа в сетевой гонке невозможна при отсутствии элементарных навыков обгона соперников в поворотах за счет более позднего торможения. Специальные помещения в Showroom, отмеченные логотипами XboxLive, в будущем пополнятся новыми моделями автомобилей, которые будут добавлены в игру. Свои собственные достижения можно оставить для последователей, предавшись желанием возможность загрузить с сервера видеоповтор собственного виртуального прохождения трассы.

Xbox. Независимо от того, используете ли вы обычный джойпад или специальный аналоговый руль, игровой процесс протекает с комфортом. В случае с джойпадом боковые клавиши, напоминающие курок пистолета, обеспечивают торможение и разгон. Аналоговые «стики» позволяют эффективно управлять машиной. Лицевые кла-

Необыкновенная игра, сочетающая невероятно реалистичное графическое исполнение, прекрасное подобранный саундтрек и сбалансированную систему управления транспортными средствами от известнейших автомобильных заводов мира. Красивейшие города мира, собранные в этой замечательной игре, виртуозно воссозданы в мельчайших подробностях. Подобный проект заслуживает аплодисментов.

10



ЭКСКЛЮЗИВ!



ПОСЛЕДНИЙ УДАР ПОВСТАНЦЕВ

Rogue Squadron III: Rebel Strike

Заключительная часть трилогии Rogue Squadron доказывает, что «бонусы» — не всегда значит «лучше». Мир Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader по праву считался одним из лучших проектов времен американской империи GameCube в ноябре 2001 года.



ИГРА	STAR WARS ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE
СМТ	WWW.REBELSTRIKE.COM
ЖАНР	ACTION/SHOOTER
ФОРМА	GAMECUBE
Разработчик	FACTOR 5
Издатель	LUCAS ARTS
Платформы	1-2
Система	1-2
Дата выхода	07/11/2003
Дата выхода	15/10/2003
Дата выхода	21/11/2003



Толпы любимых персонажей, шикарная графика, множество увлекательных миссий и целая туча бонусов (не говоря уж о нестареющей марке Star Wars) сделали свое дело, и получившийся в итоге хит долго не покидал список самых продаваемых игр. Но время на месте не стоит, и разработчики Rogue Leader из студии Factor 5, получив благословение и серьезную

финансовую помощь от Nintendo, взялись за создание продолжения, которое не только было бы достойно оригинала, но и затмило бы его по всем статьям. На свет появилась Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike.

СЕРИИ СТАРИНА ВОРОС

Итак, нам вновь предложено с головой окунуться в борьбу между Альян-

сом повстанцев и Галактической Империей, ведомой мрачным злодеем, сенатором Паллатином, и lordом Вейдером, по очереди примеряя на себя роли Люка Скайуокера, Хана Соло и прочих славных революционеров, сражающихся за возрождение Республики. Как и раньше, чтобы пройти игру до конца, придется одолеть больше десятка разнообразных

ПОСЛЕДНИЙ УДАР ПОВСТАНЦЕВ

ПЛАТИНА

STAR WARS R S III: REBEL STRIKE

GAMECUBE

Малейшая неосторожность при проходе через астероидное поле — и Альянс лишится очередного пилота



Итак, нам вновь предложено с головой окунуться в борьбу между Альянсом повстанцев и Галактической Империей, ведомой Палпатинами и Вейдерами

ЖИЗНЬ ТАК ПЕРЕМЕНЧИВА

Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike, если верить официальным сообщениям, имеет все шансы стать последней игрой, разработанной на GameCube коллективом Factor 5 и выпущенной издательством Lucas Arts. И у издателя, и у разработчика нашлись свои поводы для того, чтобы приостановить сотрудничество с платформой от Nintendo. Первый посчитал поддержку GC не слишком рентабельной; что же касается Factor 5, то этой студии, похоже, просто надоело делать GC-эксклюзивы, и она решила попробовать свои силы на других платформах.



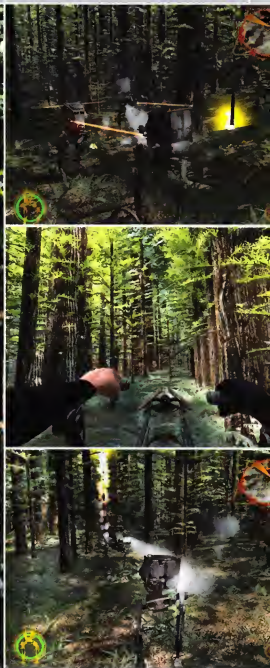
миссий, события которых по большей части пересекаются со сценарием классической трилогии «Звездных Войн» (эпизоды IV-VI, если следовать нумерации «от дедушки Лукаса»). Это значит, что на экране вновь оживут знаменитые битвы на планетах Хот и Эндор, а заодно с ними и многие другие события, большинство из которых фанатам хорошо известны.

Хотя о графике как-то не принято говорить в начале обзора, но в Rebel Strike именно она обращает на себя внимание первой. Все, что было хорошего в движке Rogue Leader, доработали и усовершенствовали до предела, в результате чего третья часть Rogue Squadron еще больше стала напоминать кино. Детализация кораблей, независимо от их размеров, просто поражает, спецэффекты великолепы, к текстурам практически невозможно придраться, а от масштаба происходящего иногда просто дух захватывает: сцены, в которых на

ДЕЖА ВУС

Битва за Хот (Hoth) на консолях Nintendo началась еще на SNES, но одну из лучших и полноценных реализаций, она получила только на платформе N64, в игре Shadows of the Empire.





ТЕМАТИКА

Владельцы Playstation 2 не остались без внимания Lucas Arts - Jedi Starfighter, один из лучших "шутеров" тематики Star Wars.



экране мечутся одновременно десятки Tie Fighters, трудно описать словами - их надо ВИДЕТЬ!

Впрочем, эйфория от графических красот рано или поздно утихнет, что позволит обратить внимание и на другие плюсы Rebel Strike. Например, немало положи-

зумеется, максимально упрощено и ни в коем случае не позволяет записать Rebel Strike в стан симуляторов. К нему очень легко привыкнуть, что очень важно в условиях динамичного, ориентированного на безостановочный action, игрового процесса.

Еще одним несомненным плюсом Rebel Strike можно по праву назвать обилие Бонусов, доступ к которым дают заработанные при прохождении основных миссий медали. Тут вам и секретные миссии, и специальная, рассчитанная на двоих версия Rogue Leader, и аркадные Star Wars образца 80-х, и много чего такого, что способ-

ных эмоций вызывает местный "кавопарк", в котором, помимо привычных кораблей Альянса X-Wing, A-Wing и Y-Wing, появились такие железные игрушки, как имперские штурмовые машины AT-ST и даже гигантский AT-AT, не говоря уж о ландсдидерах и прочей мелочи.

Отдельной похвалы заслуживает управление всей этой техникой - оно, ра-

но привлечь внимание истинных адептов Светлой и Темной сторон Силы.

ИГРОВАЯ ТЕМАТИКА

Увы, но без грубых промахов со стороны разработчиков не обошлось. Чтобы увеличить и несколько разнообразить игру, они решили включить в Rebel Strike изрядную порцию заданий, выполнения которые персонажи передвигаются на своих двоих. К сожалению, должного внимания этим уровнем не уделили, и результат, хотя и не получился совсем уж провальным, но едва дотянулся до отметки "удовлетворительно".

Пешие прогулки, как правило, коротки, очень однообразны, все подряд страдают от кособочкой камеры и от не слишком отзывчивого управления. Оно каждый раз начинает артаниться, кор-

ПОСЛЕДНИЙ УДАР ПОВСТАНЦЕВ

ПЛАТИНА

STAR WARS R & S III: REBEL STRIKE

GAMECUBE

Верхом на снежной ящерке против AT-ST? Смело, ничего не скажешь...



ПЛЕЧОМ К ЛЮДЧУ

Для тех, кто устанет в одиночку бороться за правое дело, в Rebel Strike существует пилотный мультиплеер-режим для двух игроков, в котором вы и ваш напарник/конкурент можете пройти ту или иную миссию совместными усилиями, либо попробовать свои боевые навыки друг на друга. Особенно интересна возможность пройти вдвоем специальную версию Rogue Leader, которая отличается от оригинала оптимизированной графикой и повышенной сложностью. Кстати, первоначально разработчики планировали и режим для четырех человек, но от него пришлось отказаться из-за технических ограничений.



да речь заходит о прыжках через пропасти. Окончательно портит впечатление от наземных миссий графика, получившаяся здесь значительно слабее, чем в остальной части игры.

В любом случае, если сложить воедино все плюсы и минусы и подвести итог вышесказанному, перед нами — вполне достойное завершение трилогии Rogue Squadron и отличный подарок всем поклонникам Star Wars. Некоторые просчеты авторов пусть и способны немного испортить настроение на короткое время, вряд ли повлияют на финальное впечатление. Не забудем учесть тот факт, что Rogue Squadron — эксклюзив для Nintendo.

- Великолепная графика
- Rogue Leader для двух игроков
- Множество секретов и бонусов

- Низкое качество «пеших» миссий
- Завышенная сложность некоторых заданий
- Малая продолжительность основного сценария

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Без лишних слов и эмоций Rogue Squadron III — это одна из лучших «игрований» знаменитой серии, открывающая практически все технические возможности малыша GameCube. Яркий, технологически почти совершенный «шутер» во вселенной Star Wars, который отлично подойдет как для одного, так и для двух человек. Остается только жалеть, что это, к сожалению, действительно конец серии Rogue Squadron.

8



НОСТАЛЬГИЯ

Ridge Racer V

Десять лет назад, а может и больше, игра под названием Ridge Racer появилась на свет. Модный журнал для компьютерных энтузиастов и пленбоя — EDGE — вывел игру на обложку V...

...Динамичная музыка к игре получила кучу призов за безумие ритма на британском рейв-фестивале Ministry of Sound. Последовали ремиксы. Muraoka Tanaka и композитор Kaz (Shinji Hosoe), оказались на высоте. Продолжения Ridge Racer — это Rage Racer, который вызвал бурю эмоций в аркадах и Ridge Racer Revolution, вышедший для Playstation. Компания Namco скромно купалась в лучах славы, недолго. Пока не вышел третий, немного "вне семьи",

так называемый Rage Racer, от повторяющихся текстур и низкой динамики не спасло даже обилие опций тюнинга. Следующий (четвертый) R4 сделал все! По мнению фанатов и знатоков это лучшая игра в серии, которая до сих пор остается неподражаемой и непреступной.

И вот, на рубеже веков появился пятый, словно реинкарнированный клон первого Ridge Racer. Несмотря на то, что на дворе уже август 2004-го, мы решили еще раз вспомнить основные аркад-

ные принципы, плюсы и минусы серии Ridge Racer. Итак, за что же мы любили Ridge Racer, и что осталось в нем сейчас?

Девушки

Наивные и пикселизованные, они были антуражем RR, ходили кругами, позировали и просто создавали хорошее настроение. Со временем они стали лицом серии, превратившись в настоящих виртуальных красавиц. Были возведены критиками в ранг настоящего произведения искусства. Хотя их присутствие в RR носило формально-развлекательный ха-

Андроиды не были первым реальным прототипом. Второй из них был создан фантазией дизайнера Namco...



ПЛАТИНА

RIDGE RACER V

PS2



актер, своим вполне реальным шармом они украшали постеры, календари и видеоролики игры, терзая и волнуя души игроков. Многие из них до сих пор не могут поверить, что красотки Reiko Nagase не существовало на самом деле...

Машины

Автомобили не имели своего реального прототипа — их внешний вид был создан фантазией дизайнеров Namco с легким заимствованием черт известных спорткаров. Хотя название авто, вроде D48CE Black Owl, ни о чем не говорило, все выдавало в нем черный, мощный Lamborghini Diablo. Такой машинкам позавидовал бы любой эстимет — экзотичная раскраска, смелые линии и сблани-

и неоднозначными бортовыми надписями, вроде "Гроба" или "ЕПРСТ"?! При чем на русском.

Трассы

Разнообразием трасс RR не блистал никогда: пять, от силы шесть. Заезженные во всех направлениях, они являлись гениальными произведениями конструкторов города Ridge City. Четко проработанные, с логичностью каждого поворота, трассы держали резину в напряжении на протяжении всего отрезка вплоть до финишной прямой. RR всегда была игрой крутых выражений. Подъемы, спуски и туннели — скорее правило, чем исключение. Ridge Racer, как настоящая аркада, по-своему красив, от городских

RR и залог успешного вождения. Именно Ridge Racer ввел настоящий powerslide в жанр аркадных гонок. Удовольствие от преодоления любой сложности поворота без значительной потери скорости можно испытать только при достижении высшего мастерства владения автомобилем... Из всех доступных на сегодняшний день систем управления именно эта доказала свою состоятельность и используется практически во всех аркадных гонках на текущий момент.

Музыка

По звуковой дорожке RR можно судить о всей современной японской музыке вообще. Она отражает ее состояние на период выхода очередной серии игры, что немаловажно, совсем не отстывает европейцев. Такие хиты, как Rage Hero и Pac-Man Hardcore, не будут забыты никогда. Шедевры ранней танцевальной электроники имели признание на танц-полах Японии и Европы, отличные темы нашли воплощение в многочисленных ремиксах. Японские таланты компании Namco — сумрачные диджеи Yamaguchi и Kaz, создали безупречную муз-команду, которая запустила большую музыкальный конвейер длиной в несколько поколений.

Девушки и автомобили — это всегда было главным в Ridge Racer



Ai Fukami — официальное лицо Ridge Racer

По звуковой дорожке RR можно судить о всей современной японской музыке вообще. Она отражает ее состояние на период выхода очередной серии игры, что немаловажно, совсем не отстывает европейцев

сированный тюнинг. Расцветка, стиль и особенности управления напрямую зависели от выбранной команды. Позже, в серии RR, на автомобилях можно было заметить знакомые "logo" Advan и Recaro. Некоторые из моделей отличались особо экстравагантным дизайном

джунглей и скалистых гор до лазурной крошки берега у синего, синего моря.

Управление

Powerslide? Или управляемые заносы — то, чем держалась вся концепция RR, отличительная особенность управления



- Стопроцентная аркада
- Отличное ощущение скорости
- Классический Ridge Racer в новом воплощении

- Безумно сложная для новичка
- Графически слаба для P52
- Все так же мало трасс...

АКТИВЫ



Ridge Racer
1993 Arcade



Ridge Racer
1994 PS



Ridge Racer 2
1994 Arcade



Rave Racer
1995 Arcade



Ridge Racer Revolution
1996 PlayStation



Ridge Racer 64
2000 Nintendo 64



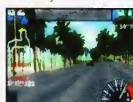
R4: Ridge Racer Type 4
1998 PlayStation



Ridge Racer V
2000 PlayStation 2



Ridge Racer V: AB
2001 Arcade



Shin Ridge Racer
2005 PSP

Музыка всегда подчеркивала стиль Ridge Racer и была важным компонентом его динамики. Ведь основным достоинством всех саундтреков серии RR было как гармоничное сочетание с видеоорядом, так и независимость в прослушивании отдельно от игры.

Девушки остались. Reiko Nagase сменила не менее замечательная вирту-

альная японка, Ai Fukami, у которой с ногами тоже все в порядке. Грация, пластика и новые технологии приумножили силиконовую красоту. Вот только девушки не влияют больше формами перед стартом, а кроются в тени меню и эпизодически дают о себе знать в заставках.

Машины стали более узнаваемыми и похожими на своих реальных братьев по конвейеру. А может, просто ищешь потенциал фантазии у закаленных Namco'вских дизайнеров! Сменный двигатель — замаскированный upgrade, следствие естественного прогресса — так и не смог заменить накопленного опыта всех предыдущих серий. Графически не сильно изменившись, Ridge Racer обратился к истокам управления — powerslide; все так же, как и раньше, оставшись основой основ, привнес аналоговый привкус симулятора в аркадно-цифровую схему. И, незначая возвращившись на десять лет назад, Ridge Racer V не забыл про музыку. Вновь переписанные, незабываемые мелодии оригинала, обретши голос, зазвучали с новой силой. На волнах радиостанции FM Ridge City раскатами разносится эхо былых лет...

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Ridge Racer был когда-то самой игрой, по которой сходили с ума фанаты автогонок. Это была первая аркада, которая совершила настоящую революцию в Racing — жанре, заменив двухмерную реальность на трехмерную. Ridge Racer V, возродился, словно феникс, для того, чтобы напомнить о величии некогда культовой аркады, чтобы затем стареть и вновь переродиться. На этот раз уже в новом обличье.



KNIGHTS OF THE TEMPLE

INFERNAL CRUSADE

НА РИНГЕ

DRIV3R

XBX

GC

PS2



БЕГ НА МЕСТЕ

DRIV3R

АНДРЕЙ МИРОНОВ



Выход Driv3r был отмечен беспрецедентным количеством негативных откликов игроков. Проанализировав вышедшие в свет две версии игры для платформ XBox и PS2, можно сказать, что все претензии геймеров были вполне обоснованы.

Новое детище Reflections — это не просто продукт, содержащий изыскания. Driv3r 3, сменивший название на Driv3r — это полный провал по всем статьям. Главным героем по-прежнему остается Таннер, облик которого ни претерпел значительных изменений. Его угрюмый стиль, не соответствующий красочному миру сегодняшних видеоигр, остался неизменным. Создатели даже нашли

«ничточку», ведущую к разгадке секретов преступной паутины. Актерские таланты голливудских знаменитостей, занятых в озвучивании, спасают положение. Девушка по имени Калита обладает неподражаемым темпераментом благодаря актрисе Мишель Родригес.

ПОЛИЦИЯ МАЙАМИ

Структура миссий игры с момента выхо-

нам и другим мелочам. Камнем преткновения может стать система управления транспортными средствами, которая только ухудшила со времен Driv3r 2, все машины подвержены сильным заносам и активной пробуксовке. Безразличная физическая модель игры Stuntman, активно «дорабатывавшаяся» командой Reflections, была взята на вооружение. У автомобилей полностью отсутствует понятие веса. Это означает,

Будучи полицейским, работающим под прикрытием, Таннер пытается раскрыть преступную сеть, организовавшую торговлю угнанными машинами

повод обыграть красочную гавайскую рубашку Томми Верчетти из GTA Vice City, как альтернативу стилю своего героя. Будучи полицейским, работающим под прикрытием, Таннер пытается раскрыть преступную сеть, организовавшую торговлю угнанными машинами. Дело это непростое, и находчивому купу приходится внедряться в глубины бандитских группировок, чтобы докопаться до истины. История, сочиненная Reflections, не интригует, более того она скучна. На протяжении 30 однообразных миссий герою необходимо искать

да Driv3r 2 в 1999 году нисколько не изменилась. Все основные режимы прохождения игры: «Работа под прикрытием» (Undercover), «Свободные поездки по городам» (Free Ride), а также обилие мини-игр сохранены. Колеса по Майами, Ницце и Стамбулу в Undercover Mode можно за два дня поставить точку в истории Таннера. Уровень сложности невысок благодаря феноменально тупому AI (искусственному интеллекту), трудно разбиваемым машинам, способным пробивать кирпичные стены, застаивающимся в стенах полицейским маши-

МОБИЛЬНЫЙ DRIV3R

Возможно Driv3r выпущенный недавно компанией Sorrent для мобильных телефонов не 3D, зато имеет в наборе классический геймплей как в GTA и неплохую полифоническую музыку. www.driv3rmobile.com



ИГРА

DRIV3R

Сайт

WWW.DRIV3R.COM

ЖАНР

ACTION/DRIVING

ПЛАТФОРМА

PS2, XBOX, N-GAGE, MOBILE

РАЗРАБОТКА

REFLECTIONS

ИЗДАТЕЛЬ

ATARI

ОБЪЕМ ИСТОЧНИКА

1

ИСКУССТВО

Дата выхода

25/06/2004

21/06/2004

АНДРЕЙ МИРОНОВ ПРОТИВ АНДРЕЯ ХАНДОЖКО

НА РИНГЕ

DRIV3R



что сумасшедший полицейский, пытающийся покончить жизнь самоубийством, врезаясь в машину Таннера на полной скорости, отталкивает ее в затонный полет по улицам города. Когда за спиной накапливается несколько машин служителей правопорядка не стоит пытаться свернуть с шоссе. В противном случае машины горо-водителя еще долго будут играть в футбол. Даже изумительное название не помогает Driv3r

Автоматический прицел полностью отсутствует, поэтому приходится, нервничая, крутить аналого

отречься от своих предшественников.

Преимуществом надбавляется и в пешеход прогулках по городу. Безусловно, у Таннера теперь есть оружие, которым он может пользоваться по мере необходимости, но безобразное управление дает о себе знать и на земле обе-

тованной. Герою не стоит опасаться полиции, которая не способна причинить вред, беспокоиться стоит о том, чтобы вовремя не застрять в стене близкого дома или не прострелить колесо своей машине из собственного пистолета. В отличие от Grand Theft Auto: Vice City, использующей световые эффекты и весьма скромный дизайн декораций, создатели Driv3r попытались сделать игру более реалистичной. Обилие разрушаемых объектов должно было при-

Жалко только, что пули зачастую ранят главного героя сквозь корпус машины, служащей баррикадой. Driv3r пытается воссоздать атмосферу голливудских фильмов не только своим бюджетом, но и отдельными визуальными элементами, рассчитанными на восприимчивых зрителей, готовых прощать бесконечные недочеты, оставленные без внимания. После активной баталии, покинув изрешеченную, горящую машину, герою придется пройти пешком. Здесь бестолковое управление дает о себе знать. В этом режиме невозможно не только нормально ходить, но и стрелять. Автоматический прицел полностью отсутствует, поэтому приходится, нервничая, крутить аналоговую джойстики. Во время дуэлей с полицией, давящей своими машинами, или оживленной "беседы" с бандитами, стреляющими без промаха, бездарно реализованное управление несет неминуемую смерть. Привыкнуть к этому невозможно, да и стоит ли пытаться. Видимая игра создавалась с учетом поддержки мыши, но не джойстика. Только так можно объяснить, но никак не оправдать неуклюжее управление в Driv3r.

Дизайн городов отвратителен и не имеет ничего общего с красотами, продемонстрированными разработчиками на скриншотах, размещенных в Интернете год назад. Все здания представляют собой серые параллелепипеды, которые обзаводятся текстурками, когда расстояние не превышает нескольких метров. Странно видеть абсолютно идентичную ситуацию на игровых системах PS2 и Xbox. Такого низкого качества исполнения большинство любителей автомобильных игр наблюдало еще не приходилось. Стоит отметить, что Майами смотрится лучше двух других городов, благодаря открытым пространствам, впечатляющим закатам, обилию растительности и другим мелочам. Ради того, чтобы увидеть Стамбул, или нечто, названное Нищей не стоит проходить игру. Просто возьмите коды, находящиеся в свободном доступе в Интернет.

АЛЬТЕРНАТИВА

- GTA: Vice City
- Getaway
- True Crime

- Просторные покрытия и кузова автомобилей
- Разнообразие классических моделей американских машин
- Таннер не только управляет катерами, но и плавает сам



- Невнятная физика управления
- Однообразные текстуры, графические "глюки"
- Не показывая и 50% возможностей консоли



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Driv3r должен был стать хитом. Качественная работа художников, голливудские актеры, озвучившие героев и бюджет игры, сродни голливудскому блокбастеру. К сожалению, все эти положительные черты тонут в бесконечных графических глюках, ужасном звуковом оформлении, безобразной системе управления и бестолковом геймплее. Отвратительно реализованный игровой процесс и масса других недочетов делают проект инвалидом жанра. Такого количества непростительных ошибок, допущенных разработчиками Reflections, нельзя найти ни в одной другой игре.

4/10

К СВЕДЕНИЮ

Компания Reflections давно готовится к автомобильному жанру. Одной из самых впечатляющих разработок по сей день остается Destruction Derby для PS, вышедшая одновременно с запуском консоли в 1995 году. 8 то время игра била все рекорды по графическому исполнению и количеству инноваций. Немаловажно и то, что сериал Driver был построен на графической и физической основе своего прямого предка — Destruction Derby.



ЧУДЕСА НА ВИРАЖАХ

Враги не отличаются большим умом, но часто пытаются прострелить покрышки автомобиля Таннера, чтобы заставить его ехать на дисках. В этом случае не обязательно как можно скорее найти новое средство передвижения. Им может стать машина или мотоцикл. Последний обладает абсолютно иной аэродинамикой. Однако не стоит даже сравнивать управление в этой игре с GTA. Пользоваться ручным тормозом, сидя на мотоцикле, категорически запрещено. Вместо эффективного тормоза, который не раз выполнял Тони Бернетт, несчастный Таннер свалился на землю и проедет несколько метров на боку, хотя слугающий и абсолютно футуристический "полет" в стиле старого Road Rash, но после "смертельного номера" приземления герой не сможет продолжить свой путь, так как будет мертвым лежать на обочине.

Во время перестрелок на корпусах автомобилей остаются отверстия от пуль, это придает большую реалистичность всем вооруженным конфликтам.

НА РИНГЕ

DRIV3R

XBX

GC

PS2



ТРЕТЬЕ ПРИШЕСТВИЕ

DRIV3R

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО



Годы потраченных усилий, многомиллионный бюджет и целая ватага голливудских актеров — достаточно этого, чтобы сделать хит?



Проект Driv3r от издательства Atari по праву можно назвать сенсацией не только этого лета, но и всего 2004 года. И дело здесь не в заоблачном бюджете игры, или времени, которое было потрачено на ее разработку. Сенсацию из Driv3r сделала ураганная критика игровой прессы и

непомерно высокие тиражи, которыми детище Atari продается по обе стороны океана в пикку всем недругам. Возникает резонный вопрос: неужели все дело в мощной рекламной поддержке и бывлой

Что ж, следует признать — свободы у игроков при таком подходе мало, но это не значит, что он не имеет право на жизнь. Кроме того, желающие просто покатаются и устроить переполох на вир-

Из третьей части Driver с самого начала делали высокобюджетный интерактивный фильм, в котором правит бал расписанный до мелочей сюжет

популярности сериала Driver на PSOne? Или все-таки у Driv3r есть объективные плюсы, которые наряду с громкими лозунгами и раскрученной торговой маркой привлекают игроков?

РАВНЕНИЕ НАЛЕВО

В первую очередь Driv3r обычно сравнивают с последними играми серии GTA, и результатом сравнений в большинстве случаев оказывается безоговорочное признание творения Reflections полным провалом. При этом, почему-то мало кто задумывается о том, что, судя по всему, авторы Driv3r и не ставили перед собой задачи тягаться с GTA, заранее понимая бессмысленность подобного противостояния.

Все говорит о том, что из третьей части Driver с самого начала делали высокобюджетный интерактивный фильм, в котором правит расписанный до мелочей сюжет и жесткая структура миссий.

СЛОВА И ПЕСНИ

Разработчики Driv3r и не скрывали, что изрядная доля 30-миллионного бюджета была потрачена на гонорары голливудских звезд, которым доверили дубляж диалогов. Список имен получился вполне внушительным — первые строчки в нем занимает Майкл Мэдсен («Бешенные псы», «Убить Билла»), Мишель Родригес («Обитель зла», «S.W.A.T.») и Микки Рурк («Бойцовая рыба», «9,5 неделя»). Кроме того, параллельно с выпуском Driv3r, в продаже появился диск с саундтреком игры, призванный привлечь к ней дополнительное внимание.



АНДРЕЙ МИРОНОВ ПРОТИВ АНДРЕЯ ХАНДОЖКО

НА РИНГЕ

DRIV3R

PS2



туальных улицах, всегда могут отвечать за основного режима Undercover и попробовать свои силы в режимах Take-a-Ride, Quick Chase и им подобных, где практически никто и ничто не испортит вам свободу творчества — поезжайте куда угодно, давите кого угодно, врежьте как угодно. Впрочем, критики Driv3r почему-то редко вспоминают про эти возможности, предпочитая устраивать козвену бомбардировку основного сценария игры, с которым, кстати, далеко не все ясно.

Кто-то ставит ему в вину линейность, другие говорят о неудачно подобранных заданиях, третьи заявляют о плохом дизайне уровней, четвертые вальт все в один котел

Кто-то ставит ему в вину линейность, другие говорят о неудачно подобранных заданиях, третьи заявляют о плохом дизайне уровней, четвертые вальт все в

один котел, на котором пишут красной краской «Отстой». А почему, спрашивается? С линейностью вроде бы разобрались — еще Metal Gear Solid доказал, что это далеко не всегда плохо. Судящим/неудачным подбором заданий можно соглашаться, можно спорить — все зависит от индивидуальных предпочтений каждого конкретного человека. То же самое касается дизайна уровней, который, строго говоря, мало чем отличается от аналогов в Driver и Driver 2 — мож-

вершено «металлоломного» состояния, когда от нее остается один каркас. И почему бы не вспомнить, про великолепно воссозданные города, которые действительно похожи сами на себя, а не являют собой некий собирательный образ из Майямы, Лос-Анджелеса и Сан-Франциско? Или не упомянуть о многочисленных отличиях скомпилированных заставках, которые, быть может, не редки в JRPG, но не часто встречаются в проектах западных игровых студий? А стремительные погоню, которыми всегда славился сериал, и которым в Driv3r уделено немало внимания? Плюс, как видите, немало, и, тем не менее, о них редко вспоминают.

СМОТРИТЕ ХОРОШЕНЬКО, О ВОЛКИ!

Недочеты различного калибра в Driv3r безусловно есть — этого никто не отрицает. Искусственный интеллект соперников действительно непропорционально низок, сложность некоторых заданий, набор, слишком высока. Управление персонажем вне машины неудобно, но, право слово, ходить пешком приходится не так уж и часто. Определенное расстройство может доставить местами не доработанная до ума графика, но и к ее выкрутасам можно, в конце концов, привыкнуть, тем более, что финальное качество картинку все равно найдешь на высоте. Третий Driver в первую очередь подкупает именно за счет великолепных живых текстур и контрастов.

Вывод напрашивается сам собой — большинство тех, кто сегодня критикует Driv3r и сравнивает его с GTAI/Visc City либо забыли, либо и вовсе никогда не знали, что из себя представляли оригинальный Driver и Driver 2. Иначе они бы ясно увидели, что новый проект Reflections четко следует традициям сериала и даже не пытается соперничать с творением Rockstar Games.

- Интересные идеи, множество режимов
- Фотореалистичная палитра, отличные виды
- Великолепная модель поврежденной автомобиля



- Многогитанные технические недоработки
- Неуклюжее управление вне машины
- Неудачный искусственный интеллект противников

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Далеко не однозначный проект, со множеством мелких недоработок. Тем не менее, Driv3r вполне достойно продолжает дело предшественников, и заслуживает внимания со стороны игроков. Отличное качество картинку, неплохой саундтрек и безумные трюки стоят на нашей стороне. У Driv3r есть право на жизнь.

ЧТО ДАЛЬШЕ БУДЕТ?

При всей своей популярности Driver никогда не мог претендовать на тот же культовый статус, который заработали в свое время Doom или Resident Evil. И все-таки, как и эти две игры, Driver имеет неплохие шансы перебраться на широкие экраны. Причем, если это все-таки произойдет, делать экранное воплощение приключений «заспанного казака» Таннера будет практически тот же коллектив, что дал путевку в жизнь Resident Evil и Resident Evil Apocalypse. Главным претендентом на режиссерское кресло считается Пол Андерсон, уже собаку съевший на превращениях игр в фильмы. Пока, правда, не понятно, когда же киноверсия Driver увидит свет.



7/10

INSIDE

#1



NARUTO: Narutimate Hero

ПРОЛОГ

Подготовку я начал рано — еще ночью, когда сияла луна и был слышен пересвист сверчков за окном. Развесив все звездочки за поясом и распределив свитки в кармашках на груди разгрузочного жилета, я еще раз посмотрел на стол, разукрашенный картой Москвы, стаканом чая и сахарницей. Неподалеку лежал маленький карманный фонарик, кунiai и кесцу сегэ — тонкая стальная цепочка, заканчивающаяся «кошкой». Цель на карте была обведена красным фломастером, трижды подчеркнута, и пометена двумя восхитительными знаками. Любопытный и внимательный флюкстер наверняка бы узнал внутри этой роскошной окантовки дом с адресом редакции — именно она должна была наутро пасть, как результат захвата авторского коллектива коварным Омидзакурой.

Едва атмосфера вокруг меня посветлела на пару-тройку люксов, я вышел из комнаты, накинул плащ и отправился на задание. Задание было проще некуда, как я себе тогда представлял. Уверенный в себе как Наруту (впрочем, как и любой другой ниндзя) я собирался проникнуть под покровом ночи в редакцию и дождавшись утра, захватить все оборудование вместе с коллективом и объявить ультиматум — либо меня берут в команду журнала, либо нет. Впрочем, оба варианта не особо различались и поэтому у меня был разработан «Универсальный план» в который входило немного дымовых шашек, немного звездочек и один-два свитка на случай если эффектов покажется мало. На сопровождение не рассчитывал — все-таки, я собирался застать их врасплох. С такими мыслями стратегического планирования я неожиданно оказался перед стенами редакции. Еще минут пять прошло в попытках допрыгнуть до пожарной лестницы на уровне второго этажа. Когда слезка проржавевшая цель была достигнута, вдохновенный обретенной динамикой Омидзакура взлетел на крышу здания. Молниеносный спуск к окну редакции начался после аккуратного приматывания «кошки» к антенне.

ИСТОРИЯ СОВРЕМЕННОСТИ

Россыи попыток были сделаны, чтобы создать интересный фильм, книгу, аниме, игру «о ниндзях». Каждое творение имело свою атмосферу, героев, иногда даже мир, оставляя одну общую черту — протагонист в одежде темного цвета с катаной за спиной. Сценарии в основном ограничивались гнетущей и мрачной атмосферой средневековой Японии. Пришло время

крушить стереотипы. Следующая наша остановка — Оранжевый ниндзя Наруту.

ОРАНЖЕВЫЙ МАЯК

В скрытой среди лесов деревне Наруту жизнь течет своим чередом. Дети прак-

тикуются, чтобы стать искусными ниндзя, а взрослые уже выполняют опасные и не очень задания, заказчиками которых являются простые жители окружающей страны. На каждом из материков обитает свое такое поселение с настоя-

Пришло время крушить стереотипы. Следующая наша остановка — Оранжевый ниндзя Наруту



ИТТ	NARUTO: NARUTIMATE HERO
СМТ	WWW.CYBERCONNECT2.JP/NARUTO/
ЖАНР	ANIME-FIGHTING
ПЛАТФОРМА	PS2
РАЗРАБОТКА	CYBERCONNECT2
ИЗДАТЕЛЬ	BANDAI
КОЛ-ВО ДИСКОВ	1-2
НАСТОЯТ	
СНОВА ВЫПУСКА	23/10/2003



ОРАНЖЕВЫЙ МАЯК

SPECIAL С ОМИДЗАКУРОЙ

NARUTO: NARUTIMATE HERO

PS2



ФАКТЫ

щами профессионалами, история знаний которых уходит далеко в прошлое. Вот в такой таинственной, но вполне солнечной деревне, окруженной содной стороны горами, а с другой — гигантскими стенами и жил Наруто, двенадцатилетний озорник в оранжевой одежде. Сирота, без родителей, а потому настоящий маленький демон-вихрь. Утром, обычно выпивая пакет молока, он бежал на занятия в школу, где и учился науке, которая повествовала о том, что пить прокисшее молоко вредно, о чем он, к сожалению, узнавал уже во время занятий. Дни пролетали в веселье и мечтах о том, что когда-нибудь он обязательно станет Хокаге — самым-самым главным и сильным ниндзя в деревне. На достижение мечты он бросал все свои силы, которые уходили на тренировки выносливости в моменты спасения бегством от Сакуры (юная кунитои — ниндзя-девушка, которая отчаянно нравилась Наруто) и терпения, когда так хотелось влить затрещину этому Саме, о котором только все и говорят (самый стильный, сильный и спокойный юноша из однокласс-

ников). Зачеты и тесты Наруто успешно проваливал, пока не подошло время выпускного экзамена.

АТМОСФЕРА

BANDAI в последнее время вполне успешно реализует самые смелые ожидания фанатов того или иного аниме в игры. Если раньше пируэты этой компании представляли собой ценность в основном только для фанатов анимационных произведений, то в случае с файтингом Naruto: Narutimate Hero ситуация иная. Созданная по мотивам одноименной манги/аниме, игра несет в себе большой потенциал и для людей, незнакомях с тематикой. Не оглядываясь на сюжетную составляющую, не просматривая аниме и не прочитав аналогичную мангу, Narutimate Hero предстает все с той же яркостью сцены, разве что множество мелких деталей могут остаться вне сферы внимания.

Предоставляя двенадцать персонажей на выбор, разработчики умело усилили локацию остальными героями из сериала, которые будут либо помогать

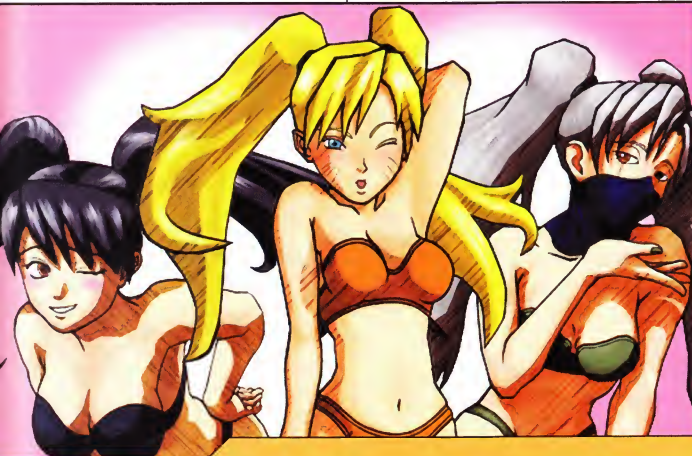
вам (являясь соратниками по сюжету), либо оппоненту, одаривая различными сюрпризами. В качестве таких бонусов можно получить свиток, звездочки или, например, аптечку. Игра четко придерживается сюжета аниме, так что осведомленный игрок не без восторга будет открывать новые арены и персонажей (изначально доступно шесть).

Все это происходит в трехмерном великолепии, в исполнении популярной теперь cel-shading технологии, как будто герои только сошли со страниц комикса-манги. Поражая детализацией фонов, игра преподносит еще один сюрприз — все арены представляют собой комбинацию из нескольких «слов». В любой момент поединка можно исчезнуть, оставая после себя лишь дымки и несколько листочков, а появиться уже значительно далее или, наоборот, ближе. Камера такие испытания выдерживает великолепно — если оба соперника находятся на одном уровне, прямо друг напротив друг друга, то на экране можно увидеть изображения героев крупным планом. Если же Наруто бежит



На сегодняшний день выпущено около ста эпизодов аниме и двадцать пять томов манги Naruto. Автор манги Masashi Kishimoto (Masashi Kishimoto) начал свое восхождение в 1999 году, опубликовав в издании Weekly Shonen Jump.





К СВЕДЕНИЮ



Потрясающе шикарный способ выбрала BANDAI для реализации в игре секретов. В манге и сериале Naruto при использовании «индзюцу» (техника индзя: магия, вызов духов, расширенные возможности человека) применяются мантры — знаки, сложенные с помощью пальцев и «хитстей» (Hand's Seals) последовательно. В игре есть отдельная опция для введения «таких комбинаций». Но где же их брать? Решение по-своему «гениальное» — в Японии продаются карты наподобие Magic: The Gathering во вселенной Naruto. Заведенные комбинации знаков можно найти именно там.

на первом плане по лодке, покачивающейся на волнах, собирая съестные припасы, а Саске где-то вдалеке выключает из своих подсобников звездочки, то камера взлетает повыше, чтобы отобразить обоих. Что-то похожее мы уже видели в Onimusha Buraiden. Выполнено все без нареканий, совершенно не вызывает неудобств, разве что иногда сложно определить расстояние до противника, на котором управляемый герой появится в другом ярусе. Спецэффектов море, фирменной магии тоже, ударов самое разнообразное количество, так что совершенствоваться можно долго.

МАНТРАЛОГИЯ

Отдельным пунктом стоит упомянуть прошедшие в сериале заклинания глобального масштаба. Поскольку, чего уж скрывать, как Наруто, так и остальные персонажи владеют способностью вызывать воистину мощнейших созданий

и демонов, на это отводятся отдельные вставки во время сражения. Как только кто-то успешно проводит захват или удар такого уровня, экран гаснет и появляется уже в новом обличии — в самом центре герои производят серию кинематографичных ударов, а по бокам висят две линейки с изображениями кнопок, которые нужно нажать, дабы это бесчинство не продолжалось.

В лучших традициях Rival Schools, динамичность сражения заставляет держать джойстик в руках, не выпуская его ни на секунду

гим, если не остановить указанным выше способом.

ДИНАМИКА

Впрочем, даже такие меры противодействия настоящему бою за добро и справедливость ни о чем. Линейка жизни сокращается очень медленно и, несмотря на ураганный стиль поединка, бой может продолжаться до пяти, а то и

Кто быстрее и правильнее набрал указанную комбинацию — тот имеет шанс либо продолжить свое наступление, либо остановить атаку противника. Всего у каждого персонажа по три таких атаки и в каждой из них есть три уровня, которые следуют один за дру-

больше минут. В лучших традициях Rival Schools, динамичность сражения заставляет держать джойстик в руках, не выпуская его ни на секунду.

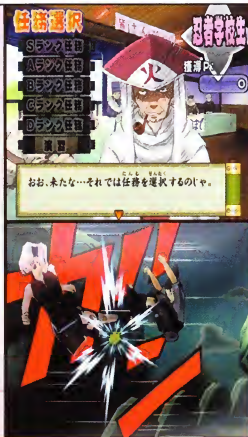
Игровой процесс делится на несколько разнообразных частей: прохождение истории за того или иного персонажа,



ОРАНЖЕВЫЙ МАЯК

SPECIAL С ОМИДЗАКУРОЙ

NARUTO: NARUTIMATE HERO



- Хорошо смоделированная атмосфера Naruto
- Высокая динамичность
- Разнообразие секретов и приятных мелочей



- Несколько неуклюжее управление.

- Короткие комбо-серии ударов

- Хаотичный игровой процесс

набор квалификации и, помимо стандартной тренировки и сражения с соседом по джоститу, есть весьма значительный режим с кучей игровых фигурок, видео и скрытых возможностей. Каждый раз, при прохождении игры до конца или выполнении определенных заданий в режиме повышения квалификации (одержать победу, используя только магию, уложиться в отведенный срок времени и так далее), на счет прибывают деньги, которые можно потратить в машинке для раздачи призов. В роли сорпризов может выступать все —

от фигурок персонажей (которые можно повертеть, приближая и удаляя камеру) и до кассет с записями особенно эффектных боев. Призов громадное количество, получение их носит совершенно случайный характер, поэтому подобно-го развлечения может хватить надолго.

ДАТТЭБАЕ!

Музыкальное оформление несколько иное, чем в сериале, однако возникает ощущение, что композитор тот же — все природно мелодично, с нотками звуков кото и сякухати, на восточный лад. А если

учесть, что озвучивание персонажей проводилось теми же актерами, то атмосфера аниме воссоздается просто точно. К чести разработчиков, в этом аспекте приятных деталей очень много. В частности, — это меняющиеся персонажиды со своими собственными голосами на экране главного меню.

Все перечисленное выше заставляет поверить, что перед тобой не телефильм, а раскрашенная манга или фрагменты поединков из сериала — настолько тонко воссоздана атмосфера мира Naruto.

ИСТОРИЯ

Популярность Naruto среди японских любителей видеогр велика, что подчеркивает обильный выбор вариаций Naruto на различных игровых платформах и их выпуск исключительно на территории Японии:

Naruto RPG:
Uketsugareishi Hi no Ishi
22/07/04



Naruto Saikyou Ninja Daikesshu 2
29/04/04



Naruto: Ki no Ha Senki
12/09/03



Naruto: Saikyou Ninja Daikesshu
01/05/03



Naruto
11/04/03



Naruto: Gekitou Ninja Taisen! 2
04/12/03



Naruto
26/06/03



Naruto: Narutimate Hero
23/10/03



Naruto: Narutimate Hero 2
30/09/04



Naruto
27/03/03



ЭПИЛОГ

Дольше всех сопротивлялся, конечно, Катаяма, известный своим самурайским прошлым. Но вскоре и он сел за стол переговоров, уставленный пиалами с зеленым чаем. Тед, с самого начала изображающий картину на стене, тоже мигрировал к столу и признался за свою чашку чая. Лавируя между понаятыханных вокруг сюрисенов, я вытащил последний свиток из кармашка и дернул за веревочку. Перед изумленными обитателями редакции, развернувшись, предстал некто о том, как нужно быть настоящим, отзывчивым и по-настоящему смелым ниндзя.

9/10

ВОЛШЕБНИК ИЗУМРУДНОГО ГОРОДА

Rayman 3

Давным давно, в далекой стране фантазий и волшебства, а точнее в недрах компании Ubisoft, родился мультиметр — Rayman



С той поры прошло много лет. Rayman успел повзрослеть, страна его, стала красивее, а друзей — больше. Но одно не изменилось, на волшебную Муммитролию опять позвали неприятели-басурманы.

Закопали они всех обитателей ее в цепи и друзей Rayman'a в темницы заточили...

Великий представитель жанра platform вернулся из долгой командировки в своем первоначальном виде, сохранив свою волшебную атмосферу. Фантастически красивые пейзажи, замечательные персонажи, «мультишный» звук, запинающиеся мелодии, интуитивно удобное управление и более 50 уровней, создадут аудио-визуальную феерию, способную вернуть ваш Nokia QD изнутри! Rayman возьмет игровым процессом и затянет на многие часы не только сюжетом. С новой возможностью — опцией игры по bluetooth, можно будет попробовать силы в турнире против

других, таких же представителей страны Муммитролии.

Возможно, Rayman 3 не лучший в своем жанре, но безусловно один из лучших. Населенный компанией милых персонажей живущих в красочных мирах, он придется по душе, как детям, так и взрослым. Нужно только загнать в него.

Rayman — не Sonic. Здесь нет бешеного темпа и блочной угловатой графики. Наоборот, он нетороплив и мягок, больше походит на узнаваемый мультфильм,



чем на игру с чистого листа. Плавная анимация, хороший геймплей и отличный звук, всегда создавали в Rayman'e особую атмосферу. Атмосферу дружелюбности и сказки.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Обойдя все домашние консоли и побывав на компьютерах, мультиметр Rayman, пришел в карманный формат, на N-Gage и GBA. Общепризнанная классика на N-Gage — Rayman 3, должен лежать в вашем кармане.

10

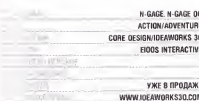
- Красочное графическое исполнение
- Отличный звук, мульт-атмосфера
- Симпатичный персонаж

- Узкий экран N-Gage не для Rayman 3
- Мало уровней для мультиплеер-игры
- Мы не нашли больше минусов, сожалеем

ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИСТОКАМ

Tomb Raider

Очередная попытка портировать 3D-action на карманные консоли в этот раз почти удалась — реинкарнация первого Tomb Raider уже лучше, чем на GBA, но все еще не Playstation



Извините, мисс Крофт, не бегать по пещерам в поисках очередного переключателя, отстреливая по пути стайки животных было актуально в 1996 году. Неудобное управление и маленький вертикальный экран — не самое лучшее, что можно было придумать для игры с ювелирно отточенными прыжками и большими, но закрытыми пространствами. Распределение клавиш не поддается переустановке, а при стандартной раскладке совладать с Ларой — не самая простая задача.

Аудио составляющая состоит из звуков шагов, стрельбы и случайных предсмертных вскриков врагов. Все. Никакой музыки. С другой стороны, от-

сутствие музыкального сопровождения, возможно, сэкономит пару часов работы батареи вашего N-Gage, но это еще не повод бежать за этой, довольно дорогой, игрой в магазин. Если вы ищете для своего N-Gage достойную 3D игру, то лучше посмотрите на Tony Hawks Pro Skater.

Где Tomb Raider действительно блещет, так это в области графики. Отличные для карманной консоли текстуры и приятная плавная анимация движений хоть как-то исправляют положение дел.



Фанаты серии — единственные игроки, способные оценить сей проект... У них игра вызовет приятную ностальгию, всем остальным я бы посоветовал приобрести что-нибудь поинтереснее.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Стоит взять, если вам совсем уже не во что играть. Как стартовая игра, вполне подойдет для новичков, но слишком пиксельзованная 3D графика, и маленький вертикальный экран N-Gage, не позволял отличить даже собаку от медведя.

6

- Отработанный годами геймплей
- Неплохой звук стрельбы
- "Принц Персии" в 3D

- Скучный звук, нет музыки
- Нет переназначения клавиш
- Лара Крофт



ПОЛЕТЫ НАЯВУ

ЯМАЗАКИ КАТО

Pandemonium

Когда во сне мы летаем, значит растем, — говорят нам доктора. На N-Gage вышел во всех своих красках, незабвенный Pandemonium и он утверждает обратное — летаем, значит возвращаемся в детство, только теперь наяву

ПЛАТФОРМА	N-GAGE, N-GAGE DD	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1-2 BLUETOOTH
ЖАНР	ACTION PLATFORM	УРОВЕНЬ НАСЛЕНА	0
РАЗРАБОТЧИК	CRYSTAL DYNAMICS / GIGAWATT 3D	ДАТА ВЫХОДА	УЖЕ В ПРОДАЖЕ
ИЗДАТЕЛЬ	EGOS INTERACTIVE	КАНАЛ РАЗРАБОТЧИКА	WWW.IDEAWORKS3D.COM



Путешествие Nikki и Fargus'a — персонажи игры, начинается с выбора одного из двух героев. Каждому — по способности, поэтому от того, кого вы предпочтете, зависит стиль вашего прохождения. Несмотря на поддержку мультиплеера по Bluetooth, опция игры на двоих, выглядит немного неполноценной, хотя тот факт, что в Pandemonium теперь можно играть вдвоем одновременно, привлечет поклонников старого шедевра. Ремак. Тем, кто не был знаком с произведением Pandemonium, будет известно, что игра вышла в далеком 1996-ом на Playstation,

как один из стартовых титлов в Европе, чем повторила судьбу дважды — запуск N-Gage сопровождался именно этой игрой. Закрывающая в себе все основные принципы и элементы настоящей аркады, Pandemonium стала бестселлером, вследствие чего последовало продолжение, воспринятое игроками, с меньшим энтузиазмом. Возвращение хита на карманной консоли, это всегда приятно. Хотя это классический платформер, графически он так же силен, как и раньше, и показывая всю мощь телефона N-Gage. Принцип действия, как и в старом добром Sonic'e (тоже вышедшем на N-Gage): склоны, подъемы, бег, прыжки, иногда проявления специальных возможностей, несколько этапов, разделенных на уровни, многочисленные супостаты, затем босс и так до конца. Но самое главное здесь, — особое ощущение полета, затяжного прыжка, от которого захватывает дух, то, что мы испытывали, играя еще в Nights на Saturn'e. Какая еще игра способна повторить такое в рамках портативного дисплея?



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Лучшая в своем жанре из доступных на N-Gage игр. Насыщенные бонусами и врагами уровни, красивые бэкграунды, простое управление. Эффект 3D действует настолько сильно, что даже на маленьком экране N-Gage, чувствуешь легкое головокружение. Неожиданно приятное возрождение уже подзабытой но все еще сильной игры.

- Графически красива
- Старый, добрый геймплей
- Хорошее ощущение 3D

- Сложная для новичков
- Нет полноценной мультиплеер-игры
- Отсутствует муз. сопровождение

9

Mobbiko.ru

МАГАЗИН УВЕСЕННЫХ ПОКУПОК

105-118

www.mobbiko.ru

PlayStation 2

\$190



XBox

\$300



GameCube

\$170



Game Boy Advance SP

\$120



PlayStation 2 + EyeToy

5990

Широкий ассортимент игр

Мы работаем в 2500 городах России

Оплата товара производится
наложенным платежом, при
его получении.

Москва: (095) 105-1188
Бесплатный междугородный: (800) 200-1188

iRobot

7

Astral X

7

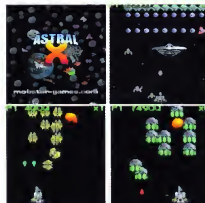
ACTION/PLATFORM
MOBILE SCOPE AG
WWW.MOBILESCOPE.COM
J2ME
N-GAGE DD



Очередная игра по фильму. Очередной блокбастер компании 20-th Century Fox. Созданный по мотивам новеллы Айзек Азимова, «Я, Робот» — стал кинопроизведением, а сейчас и типичной игрой действия. Сюжет — такой же как и в Animatrix: робот впервые причиняет вред человеку и ваша задача его найти. В распоряжении три персонажа. Цель — нейтрализовать робота-террориста. Построение уровней и графическая реализация в духе Impossible Mission и Elevator Action. Динамика действия

перемежается с разгадыванием секретов. Все это — на протяжении 6-ти уровней. Визуально симпатично, но к управлению надо привыкнуть. ■

ACTION/ARCADE
TELECOMS
WWW.JAMAICANUSCSTA.COM
J2ME
N-GAGE DD



Astral X являет собой пример типичной аркады. Классический геймплей Galaga и графический дизайн Xepox, слились в этой весьма привлекательной стрелялке. Цель — разбивая вражеские эскадры, медленно и верно отвоюовать космическое пространство. Неприятель использует флот камикадзе. В противном, вам дана скромная плазменная пушка и возможность выбивать бонусы из неприятеля. Враги достаточно коварны, а ваш корабль слишком нетороплив. Впрочем,

если привыкнуть к медленно реагирующему управлению и умеренному темпу действия, игра может скрасить часок-другой в дороге. ■

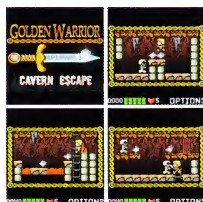
Golden Warrior Cavern Escape

8

Jamaican Discsta

8

ADVENTURE
TELECOMS
WWW.TELCOMGAMES.COM
J2ME
N-GAGE DD



Злобный кореец — Лорд Пак пытается захватить власть над миром и погнать вселенную во тьму. Он находится в Башне Духов и готовится совершить там свой окончательный ритуал по преданию мира силам зла. Золотой Воин должен успеть пройти в замок и помешать негодяю! Путь будет лежать под землей, сквозь пещеры. Такова краткая, завязка этой достаточно неплохой игры. В лучших традициях восточных аркад Robin Hood и MontyMun Revenge, игра навеивает ностальгию и создаст уютную атмос-

феру. Многочисленные эпизоды не дают соскучиться. Управление капризно и явно не рассчитано под joystick-крестовину, но это не портит игры. ■

SIMULATION/MUSIC
TELECOMS
WWW.JAMAICANUSCSTA.COM
J2ME
N-GAGE DD



Jamaican Discsta предлагает стать владельцем музыкальной лавки, затерявшейся где-то среди пляжей Ямайки. Задача на первый взгляд проста — двигать музыку в массы, сначала пригоровывая дисками и винилом, а затем круто проидеившись, выступать как DJ и крутить музыку для местной публики. Вообще, нужно продвинуться в Ямайком шоу-бизнесе как можно дальше. Подход к процессу немного необычен, но привыкнуть к особенностям игры понимаешь весь замысел создателей — виртуальный

тамагочик, замаскированный под растанамов и мафиози, открывает глаза на истинное положение вещей в реальном шоу-бизнесе. ■

Как скачать игру

Чтобы закатить игру себе на телефон, отправить SMS с кодом игры на номер 3010

После отправки SMS с Вашим телефонным номером 3010 без НДС. Поэтому перед отправкой убедитесь, что у Вас:

1. Подключена услуга WAP у оператора (и Ваш тарифный план поддерживает WAP)
2. Правильно настроен WAP и Вы ранее уже пользовались WAP-браузером на этом телефоне

3. В телефоне есть поддержка JAVA

Не посылайте SMS с кодом игры более одного раза.

Получить игру могут абоненты МТС, Билайн и Мегафон в любом регионе России.

Более подробная информация находится по адресу:

www.playmobile.ru

Телефон	ALIENS Unleashed	Astral X	GoldenWarrior-iRobot	Jamaican Discsta	Quest of the Hero	Boulder Dash-M.E.	Playman Shot and Splash
Nokia 3100	747020100224	847020100224	825020100224	815020100224	833020100224	825020100224	318020100224
Nokia 5200	747021800224	847021800224	825021800224	815021800224	833021800224	825021800224	318021800224
Nokia 5110	747021700224	847021700224	825021700224	815021700224	833021700224	825021700224	318021700224
Nokia 3000	747023000224	847023000224	825023000224	815023000224	833023000224	825023000224	318023000224
Nokia 7550	747022800224	847022800224	825022800224	815022800224	833022800224	825022800224	318022800224
Nokia 6650	747022400224	847022400224	825022400224	815022400224	833022400224	825022400224	318022400224
Nokia 7650	747022000224	847022000224	825022000224	815022000224	833022000224	825022000224	318022000224
Nokia N-Gage	747023100224	847023100224	825023100224	815023100224	833023100224	825023100224	318023100224
Nokia 3555	747021300224	847021300224	825021300224	815021300224	833021300224	825021300224	318021300224
Nokia 7250	747022700224	847022700224	825022700224	815022700224	833022700224	825022700224	318022700224
Nokia 3330	747020900224	847020900224	825020900224	815020900224	833020900224	825020900224	318020900224
Nokia 3500	747021400224	847021400224	825021400224	815021400224	833021400224	825021400224	318021400224
Nokia 6220	747021900224	847021900224	825021900224	815021900224	833021900224	825021900224	318021900224
Nokia 5110	747021800224	847021800224	825021800224	815021800224	833021800224	825021800224	318021800224
Nokia 6010	747023000224	847023000224	825023000224	815023000224	833023000224	825023000224	318023000224
Nokia 3530	747020700224	847020700224	825020700224	815020700224	833020700224	825020700224	318020700224
Nokia 6660	747022200224	847022200224	825022200224	815022200224	833022200224	825022200224	318022200224
Nokia 3650	747021500224	847021500224	825021500224	815021500224	833021500224	825021500224	318021500224
Nokia 6810	747022300224	847022300224	825022300224	815022300224	833022300224	825022300224	318022300224
Nokia 7210	747022500224	847022500224	825022500224	815022500224	833022500224	825022500224	318022500224
Nokia 3610	747020500224	847020500224	825020500224	815020500224	833020500224	825020500224	318020500224
Siemens S85	747020300224	847020300224	825020300224	815020300224	833020300224	825020300224	318020300224
Siemens CG90	747020600224	847020600224	825020600224	815020600224	833020600224	825020600224	318020600224
Siemens 2800	747020400224	847020400224	825020400224	815020400224	833020400224	825020400224	318020400224
Motorola T720	747021000224	847021000224	825021000224	815021000224	833021000224	825021000224	318021000224

Aliens Unleashed

5

ACTION/SHOOTER
SHOOTER
 FIRST STAR SOFTWARE/INSTANTCOM
 WWW.INSTANTCOM.NET
 MOPHON
 SONY ERICSSON T210
 N-GAGE DD

Спекуляция на тематике известных киношедевров известна издавна. Теперь эта волна накрыла и индустрию мобильных развлечений. Aliens Unleashed предлагает нам незамысловатый акцион, действующий по принципу старой игры Simon Says — повтори за мной. Действие происходит в лабиринтах космических станций, атакованных экзоскелетами. Тщательно выдавая себя за 3D-shooter, игра не смогла скрыть своей простоты — нажимая одновременно отображаемые кнопки, вы отражаете атаки чужих.



Подбирая по пути аптечки и амуницию, продвигаетесь дальше, пока в один прекрасный момент вы не ошибаетесь клавишей. Все это больше похоже на RPG начала 80-х, но в такие игры мы играли тогда, сегодня молодежь такими троиками уже не возмещает. Учитывая что это пока единственная реализация на тему «Чужих» на платформе J2ME, можно порекомендовать поклонникам

Quest of the Hero

9

STRATEGY/RPG
QPLAZE
 WWW.QPLAZE.COM
 J2ME
 N-GAGE DD

Любителям тактических RPG, российская компания QPlaze подготовила сюрприз, смесь тактических элементов Heroes of Might and Magic и классических текстовых Adventure 80-х. Начиная игру у воров королевского замка, вы вступаете на путь тевтонского рыцаря, дающего обет выиграть неприятеля с родных земель и по возможности захватить его территорию. После накопления опыта ваш зовитевтер будет расти, а вместе с ним будет расти и армия рекрутов, сражающаяся на вашей стороне. Детально проработанный интер-



фейс, симпатичная графика и неплохой сюжет полны магии и заклиний, создают отличную атмосферу, сопровождающую игрока в его странствиях.

Boulder Dash — M.E.

9

ACTION/PUZZLE
 FIRST STAR SOFTWARE/INSTANTCOM
 WWW.INSTANTCOM.NET
 MOPHON
 SONY ERICSSON T210

Boulder Dash — усовершенствованный вариант русского «Диггера» (в свое время народного хита на платформах BK-0010) перевернул мир видеогейм всего лишь в 1984-м, но уже под именем Boulder Dash. Для непосвященных: это динамическая игра в жанре puzzle, где игроку (мурью) предлагается сталкивать камушки (булыжники) на преследующие его неприятели, вследствие чего из некоторых выскапывают алмазы, которые затем и надо собирать. Сложность в том, что булыжники мо-



жет упасть не только на врага. Игра требует большого терпения и немного тактики, но очень затягивает оригинальностью процесса.

Shoot'n Splash

8

SPORTS
 MR. GOODLIVING/PLAYMAN
 WWW.MRGODLIVING.COM
 J2ME
 NOKIA N-GAGE DD

Грандиозное событие — Олимпийские игры — уже настало. Разработчики игр всегда наготове. Shoot'n Splash, была сделана задолго до событий в Афинах, тем не менее с помощью своего мобильного телефона вы сможете изменить ход событий и вывести, скажем Россию, в финал по многим видам спорта. Shoot'n Splash — одна из двух игр олимпийской тематики (вторая называется Summer Games), — посвящена стрелково-плавательным упражнениям. Разделение на две части было сделано из-за достаточно



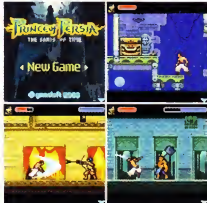
большого требования к памяти телефона. Но благодаря этому графика симпатичная, звук неплох, а игровой процесс интригует.

Prince of Persia: The Sands of Time

9

ACTION/PLATFORM
 GAMELOFT
 WWW.GAMELOFT.COM
 J2ME
 NOKIA N-GAGE DD SE 910

Prince of Persia — игра обошедшая почти все существующие платформы с момента ее создания компанией Broderbund. Очередная реализация — PoP: Sands of Time, прошаура чужих выживания на «старших» консолях, перед переходом на карманные системы, не забыв при этом сохранить свой шарм. Красивая графика и великолепная анимация придают атмосферу востока с непревзойденной детализацией для мобильных платформ. Поначалу сложновата для новичков, особенно в головоломках, но со временем



становится проще. Во многом эта игра опережает время. Ее предшественница когда-то сделала это на 8-битных компьютерах и консолях.

Xfinity

10

ACTION/SHOOTER
 SYNERGENT
 WWW.SYNERGENT.SE
 MOPHON
 SONY ERICSSON T210

Xfinity — классический пример того, как нужно делать игры shoot-em-up. Здесь есть все, что нужно такой игре: узкие туннели, армады вражеских истребителей, дополнительное вооружение и традиционный босс в конце каждого уровня. Игра достаточно сложна, и будет держать вас в напряжении. Дизайн обстановки будет меняться каждый раз когда вы пройдете очередной босса — от открытого пространства, до извилистых и опасных пещер. Бонусы, выбиваемые из врагов, дадут скорость или новое оружие. Единственное не-



удобство — распределение клавиш — не повод для того чтобы занисать оценку для лучшей «стрелки» на платформе Mophon.

КАК ПОДПИСАТЬСЯ НА ЖУРНАЛ

videogames

INSIDE

ПОДПИСКА ПО КАТАЛОГАМ
РОСПЕЧАТЬ И МОСПОЧТАМТ



НА ПЕРВОЕ ПОЛУГОДИЕ

2005

Г О Д А

В ЛЮБОМ ПОЧТОВОМ ОТДЕЛЕНИИ
СВЯЗИ РОССИИ. ДОСТАВКА
ПРОИЗВОДИТСЯ ДО ПОЧТОВОГО ЯЩИКА

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС

85100

ПОДПИСКА ПРОДЛИТСЯ ДО ДЕКАБРЯ 2004 ГОДА

Оформить подписку через редакцию вы можете с любого месяца. Мы доставим журнал курьером в Москве и заказной почтовой бандеролью в регионах. Стоимость редакционной подписки включает в себя расходы на доставку.

Заполните подписной купон.

для ФИЗИЧЕСКИХ ЛИЦ

Заполните квитанцию об оплате или ее копию. Оплатите подписку в любом коммерческом банке. Отправьте подписной купон и квитанцию об оплате в редакцию.

для ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

Отправьте подписной купон по факсу или адресу subscribe@vgi.ru, сопроводив вашими полными банковскими реквизитами. Отправьте по факсу копию платежного поручения.

КАК ПОДПИСАТЬСЯ НА ЖУРНАЛ

videogames

INSIDE

ПОДПИСКА ЧЕРЕЗ РЕДАКЦИЮ

Купон для подписки
через редакцию

Квитанция об оплате (только для физических лиц)

Прошу оформить подписку на
журнал Videogames INSIDE

с _____ /месяц, год/

Укажите, с какого месяца вы хотите получать журнал

Отметьте ☐ выбранный вами срок подписки

Срок подписки	Стоимость (руб.), включая НДС
на 3 месяца	360
на 6 месяцев	720
на 9 месяцев	1080
на 12 месяцев	1440

Внесите сумму, указанную в столбце «Стоимость подписки», в графу «Сумма» квитанции об оплате

Фамилия _____

Имя _____

Отчество _____

Почтовый _____

Индекс: _____

Область/край _____

Город/село _____

Улица _____

Дом корпус кв. _____

Телефон _____

Подпись _____

Дата _____

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ

ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

Банковские реквизиты плательщика:

ИНН/КПП _____

Полное юридическое название _____

Юридический адрес _____

Извещение

ИНН/КПП 7715517791/771501001 ООО «СНБ Медиа Групп»
ООО КБ «Федеральный депозитный банк», г.Москва
р/с 40702810000000010738
к/с 30101810200000000195
БИК 044583195
Плательщик
Адрес (с индексом)

Кассир

Извещение

ИНН/КПП 7715517791/771501001 ООО «СНБ Медиа Групп»
ООО КБ «Федеральный депозитный банк», г.Москва
р/с 40702810000000010738
к/с 30101810200000000195
БИК 044583195
Плательщик
Адрес (с индексом)

Кассир

Спешите оформить редакционную подписку в этом году! Стоимость подписки в следующем году возрастет с добавлением к журналу DVD-диска.

В 2005 году первые два номера выходят двойными.

Оплата за подписку со следующего месяца принимается до 20 числа текущего месяца.

Бонусы для подписчиков — скидки от подписной цены:

- скидка 5% при подписке на 5 и более экземпляров
- скидка 5% на мероприятия, организованных Videogames INSIDE
- специальные предложения для корпоративных подписчиков от 10 экземпляров

Ответственность за доставку несет редакция.

АДРЕС РЕДАКЦИИ И ИЗДАТЕЛЯ:

125040, Москва, Верхняя ул., 34

Телефон для справок: (095) **748-19-78**

Факс: (095) **748-19-77**

E-mail: **subscribe@vgi.ru**

ПЕТРОСПЕКТ

GUNSTAR HEROES

SEGA MD



ГЕРОИ В ОГНЕ

GunStar Heroes

Несмотря на весьма существенную ограниченность технических возможностей MegaDrive по сравнению с SNES, именно на ней, а не на более мощной приставке от Nintendo в 93-м году вышла игра, которая по праву считается одной из лучших в жанре аркадных двумерных боевиков

ЕГОР СОЛОВЬЕВ



Компания Treasure в период сотрудничества с Konami участвовала в создании культовых хитов, таких как Contra и Castlevania. Treasure владеет рецептом создания настоящих «экшенов». Именно эта небольшая японская компания выпустила на MD предмет сегодняшних воспоминаний — гениальную Gunstar Heroes.

GH захватывает с первых кадров анимированной заставки. Достаточно необычным является тот факт, что в игре, основная идея которой — стрелять во все, что движется, может присутствовать более чем увлекательный сюжет. Именно с его завязкой, равно как и с большин-

ством действующих лиц, играющий знакомится во вступительном интро. Повествование вполне соответствует установившимся стереотипам — фабула заключается в том, что мужественным и храбрым героям в очередной раз требуется спас-

ти мир. Однако было бы большой ошибкой делать преждевременные выводы, поскольку на самом деле история закручена любопытным образом и заканчивается довольно-таки нетривиальным «хэппи-эндом». Разумеется, авторы приложи-

К СВЕДЕНИЮ

Классика не умирает! Как в прямом, так и в переносном смысле — 22 сентября мы с вами увидим продолжение игры на платформе Game Boy Advance. Творение выйдет под именем Advance Gunstar Heroes, имея в активе очень приятную графику. Деталей пока не так много, но сам факт уже приятен, тем более что в качестве разработчиков выступают все те же Treasure и SEGA.



ГЕРОИ В ОГНЕ

РЕТРОСПЕКТ

GUNSTAR HEROES

SEGA MD



ли максимум усилий для создания наиболее ярких и интересных персонажей, заметно добавляющих колорита игре и надолго врезающихся в память.

ПИКСЕЛЬНАЯ ЭСТЕТИКА

Уже во время заставки обращает на себя внимание графическое оформление. Ярко выраженный анимэ-стиль изображения персонажей и сочные краски фонов придают игре шарм и очарование.

Памятью о технических слабостях Megadrive, стоит отметить великолепноное озвучивание игры

Чем дольше играешь, тем яснее осознаешь, какой титанический труд проделали разработчики, выжавшие из консоли все возможности, дабы воплотить в осязаемую форму задуманную ими вселенную. Стиль выдержан в каждой мелочи дизайна героев. Великолепно прорисованы задние планы. Эмоции и мимика героев настолько выразительны и обязательны, что последние влюбляют в себя моментально. Дополняет картину обилие спецэффектов — гремящие без перерыва тут и там взрывы, выстрелы, взрывающие к небу всполохи пламени, в общем, все то, без чего представить настоящий боевик просто невозможно.

Однако все это великолепие ровным счетом ничего не стоило бы без гармоничного игрового процесса. Кому, как не создателям великой «Контры» знать, каким должен быть истинный аркадный «экшн»? Безосновное действие — вот залог успеха. Игра не просто стремительна, она проходит на одном дыхании. Иначе и быть не может, ведь на экране со всех сторон к вам бегут толпы врагов,

жизнь которых благодаря вашей реакции и ловкости пальцев должна ограничиваться лишь несколькими мгновениями.

Особую статью составляют поединки с боссами. Бои, проходящие в потрясающей динамике, способны оставить самые яркие воспоминания, благодаря своей неповторимости и эстетике. Даже при том, что с некоторыми из злитых соперников придется сразиться не единожды, ход каждой схватки непременно будет

отличаться благодаря постоянному изменению окружающей обстановки. К тому же, каждый из них действительно силен, а мощный и дальновидный противник заслуживает уважения.

ТОНКОСТИ СРЕЛЬБЫ НА МЕСТЕ

Как стрелять? Каждый может выбрать способ стрельбы на свой вкус: на бегу или только из фиксированного положения. Эта немаловажная деталь, по сути представляющая два разных взгляда на игровой процесс в рамках одной игры.

Отлично обстоят дела с еще одной наиважнейшей составляющей любого боевика — оружием. Его четыре вида: пулемет, лазер, самонаводящиеся снаряды и огнемет. Насколько приятный, настолько и стандартный набор. Существует одна деталь — обладая двумя из указанных видов оружия, совместив их, получите в итоге усовершенствованный вариант, обладающий свойствами обоих «исходников». Однако разнообразие действия достигается не только благодаря комбинированию оружия, но и за

счет строения самих уровней. Ни один из них не похож на предыдущий, в каждом есть какая-то своя изюминка, один уровень даже выполнен в жанре «космической скроллинг-стрелялки». Похожий прием был применен некогда в Battletoads & Double Dragon.

Сложность игры напрямую зависит от того, какой из уровней был установлен в опциях. Если «easy» не вызывает никаких затруднений, то «hard» способен покорить лишь избранные. Ничего нереального здесь нет. По крайней мере, здоровья героя вполне хватает для того, чтобы просто идти вперед, не заклинивая на мысли о возможных последствиях необдуманных шагов. Правда, нет никакой системы сохранения, зато бесконечные продолжения оставляют более чем хорошие шансы на победу.

ФАКТ

Gunstar Heroes — прямой порт с игрового автомата. Будучи опробован в аркадах, Gunstar приобрел еще большую популярность после транспортировки на домашнюю консоль.



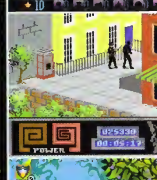
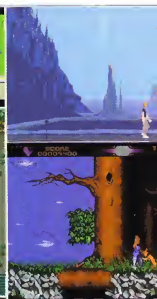
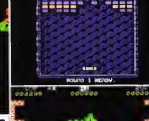
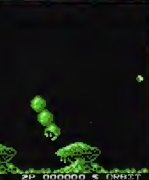
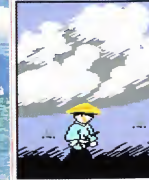
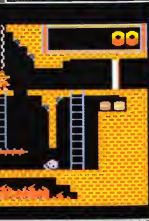
ПОСТФАКТУМ



Для своего времени Gunstar Heroes была изумительно хороша. Да и сейчас таких захватывающих и соответствующих всем высочайшим стандартам качества игрушек днем с огнем не сыскать. Возможно, в СНГ нет какой-то особой оригинальности, но ее совершенно точно ни с чем не спутаешь. Яркая индивидуальность и беспредельная увлекательность — вот что позволяет безошибочно распознать в игре истинный шедевр и выделить ее из стереотипного ряда остальных. Поверьте, эти качества не подвластны времени.

РЕТРО

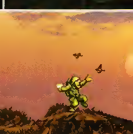
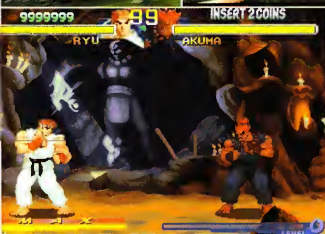
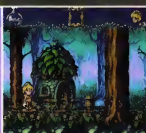
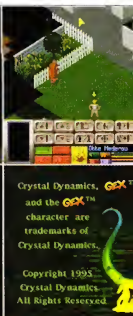
ГАЛЕРЕЯ



ИГРЫ, КОТОРЫЕ ИЗМЕНИЛИ МИР

РЕТРО

ГАЛЕРЕЯ





ДАНИИЛ ДЕП

N-Gage QD

ОПТИМИЗИРОВАНО ДЛЯ ИГРЫ

Не так давно Nokia представила новую модификацию своей игровой платформы. N-Gage QD — более компактная версия N-Gage, продолжает свою эволюцию: от мобильного телефона к игровой консоли

На пути первого «игрофона» от Nokia, встретилось немало препятствий. Продавцы мобильных телефонов просто проигнорировали его, не оценив концепции. Многим не понравился SideTalking — новый «способ» разговаривать по телефону боком. Из-за чего «игрофон» в народе был прозван «чебурашкой». Сама Nokia, так и не определившись с позиционированием. Заявляя телефон игровой системой, она тем не менее, не передала продукт в «нужные» руки дилеров видеоигровой продукции, а попыталась продвигнуть N-Gage через сеть продаж мобильных телефонов. Неудобства, связанные с нетипичным расположением клавиш, маленьким вертикальным экраном и непростоительно слабой батареей, которой, учитывая разговор, хватало едва на 2-3 часа игры, вызвали негативные отзывы игровой общественности, привлекшей к комфорту и разнообразию игр на GameBoy Advance... Неудивительно, что при таких отзывах, Nokia не смогла получить доверия прессы и привлечь разработчиков. Это было на руку конкурентам, не успев как следует стартовать, N-Gage был зажат со всех сторон. Ведь без игр, платформа гибнет, даже если у нее есть поклонники.

Ситуация начала потихоньку меняться после заявления, сделанном Nokia в начале года, о выпуске второй N-Gage, доработанной с учетом всех пожеланий. К счастью, обещание не заставило себя долго ждать. N-Gage QD появилась на прилавках уже этим летом. Если бы с такой завидной скоростью компании-производители других игровых платформ устранили свои ошибки и прислушались к мнению потребителей!

Что изменилось, что потерялось? О плюсах и минусах новой мобильной игровой консоли.

Крестовина

Джойстик стал немногим меньше, мягче нажимается и лучше реагирует на действие. Минус в том, что исчезла кнопка на самом джойстике, которая активировалась путем нажатия на его центральную часть. Очень жаль, но здесь мы лишились самого интуитивного места N-Gage и ее главного преимущества перед GBA.



Кнопка активизации игры/подтверждения

Именно эта кнопка, переключавшаяся с нам из крестовины, отвечает теперь за запуск игры в любой момент в исходном состоянии телефона, как это было раньше с аналогичными кнопками вызова FM-Radio и MP3. В ос-



тальных случаях она действует как клавиша подтверждения/открывания файлов, при путешествии по графическому меню.

Циферблат

Уменьшенные и компактные кнопки набора номера это всегда хорошо, но не для игр. Более выпуклые и тугие чем раньше, они действительно исключают случайные нажатия, правда это правило не относится к владельцам больших пальцев.

Системные клавиши

По причинам случайного нажатия клавиши звонка/отмены уменьшены и убраны вниз за необходимость. Разумное решение, ведь это игровая консоль, только не для тех кто использует ее как телефон. В свою очередь, «карандаш» и кнопка удаления перенесены наверх.

Экран

Экран стал цветосыщенной и контрастней. При ярком солнечном свете он практически не бликует.

Небольшое, едва заметное расширение по горизонтали, приблизило форму экрана к квадратной, но увы, не избавило от главного недостатка N-Gage — вертикального экрана. Подавляющее большинство игр, производится в широком формате стандарта 4:3.



Интерфейс

Интерфейс не претерпел особых изменений, за исключением смены палитры на оранжево-черную и небольшой реконструкции меню.



N-GAGE QD



Библиотека N-Gage насчитывает около 30-ти игр. Вышедших на данный момент и примерно 20 игр ожидаются к выходу до конца 2004 года

Связь с компьютером

С загрузкой игр из компьютера и синхронизацией, дела обстоят не лучшим образом. Связь с вычислительной техникой всегда подразумевала соединение через классический порт USB, не у всех же есть Bluetooth. Теперь нас лишили и этого. Придется покупать Bluetooth-модуль.

Загрузка игровых карт

Решена проблема замены игровых MMC-карт, с которой сталкивались все владельцы N-Gage. Теперь с функцией Hot-Swap не придется мучить себя и консоль, разбирая ваш N-Gage на части. Легкая замена через слот, расположенный в нижней части QD, и игра запустится в считанные секунды, без перезагрузки и вынимания батареи. Остается вопрос: неужели нельзя было решить столь простую проблему в самом начале.

Звук

Заделана большая дырка в корпусе телефона. То, что было самым громким сабвуфером среди всех мобильных платформ, теперь не издает таких четких звуков и не обдувает приятным ветерком турбо-звука, зато туда больше не затекает вода.

Микрофон

Теперь вам больше не придется строить из себя «челбурашку» и разговаривать у прохожих на виду с глупым видом человека, который не знает как правильно держать телефон. В QD все сделано классически. Жаль что не оставили второй вариант: он все-таки хоть чем-то отличался от серой своры мобильных телефонов.



Батарея

Здесь есть небольшая хитрость. Действительно в N-Gage жизнь батареи была слишком непродолжительной — 2-4 часа против 12-18 у GBA. В QD жизнь ее составляет порядка 6-8 часов, это действительно хорошо. Но Nokia сыграла на психологии — линейка батареи имеет больше делений, ви-

зуально. На самом деле их далеко не девять, а гораздо меньше. Это можно заметить по их непропорциональному вычитанию.

Габариты

Небольшие размеры N-Gage QD позволяют легко уместить его на ладони. Больше он не выпирает неприлично из кармана, тем самым притягивая взоры окружающих. Немного раздвинувшись в ширину, QD смотрится более аккуратно, чем его предшественник, и весит всего 143 г. в полном комплекте.



Основной разработчик игр для N-Gage — компания SEGA, ветеран игровой индустрии, более известной по серии Sonic

ВЕРДИКТ

В процессе «игронизации» N-Gage мы лишились самого важного — MP3 проигрывателя и USB-разъема, хотя радио, вынесенный сабвуфер и третий диапазон, тоже были не лишними. Зато мы приобрели удобство и комфорт, прорезиненный корпус и разъемы. Пусть он немного потоптел, но мы его любим. По дизайну и габаритам приблизившись к модели 3300, N-Gage QD тем не менее сохранил свою индивидуальность и стал больше похож на игровую консоль, чем на телефон. У Nokia это, к счастью, получилось уже со второй попытки.

- Более контрастный дисплей
- Чуть шире экран
- Слот для MMC карточки с игрой, вынесен внешне
- Компактный дизайн
- Прорезиненный корпус
- Кнопка быстрого доступа к игре
- Восемь направлений джойстика
- Встроенная поддержка online-службы N-Gage Arena

- Убран MP3-плеер и радио
- Убран USB-разъем для подключения к компьютеру
- Убрана клавиша подтверждения в крестовине
- Dual-Band вместо Tri-Band
- Нет больше SideTalking'a
- Слишком тесно расположенные кнопки
- Приглушенный звук

GBA SP
SOUND KIT

5

Производитель PELICAN

Одним из самых больших недостатков GBA SP всегда считался нестандартный вход для наушников, но теперь и это не проблема! Ведь появились чудесные наушники от постоянного поставщика полезных штучек, фирмы под названием Pelican. Наушники хорошо держат ту частоту звука, которую выдает ваш SP. Недорогое удовольствие для тех, кто хотел бы ощутить звучание любимых GBA-игр в настоящем стерео.

Где приобрести:
магазин «Видеоигры»
т. 923-0219

€7

MULTI PURPOSE
XGA BOX

4

Это устройство — то, что вам нужно, если вы счастливый обладатель одной из трех, или сразу всех платформ: Xbox, GC и PS2. При условии, что у вас есть любой PC-совместимый монитор или проектор. XGA Box берет S-Video или AV-сигнал напрямую из вашей консоли и трансформирует его в стандарт XGA, таким образом улучшая качество картинки до первозданного естества. С разрешающей способностью до 1024x768, поддержкой PAL/NTSC, передачей стереозвуча, фильтрующей шумополикижения и возможностью передавать картинку в 16:9, XGA Box позволит любой игре смотреться не в пример лучше того, что вы каждый день наблюдаете на экране своего телевизора.

Где приобрести:
магазин «Lik-Sang»
www.lik-sang.com

€41

S-VIDEO CABLE
ДЛЯ PS 2

4

Производитель PELICAN

Известно, что телевизионный стандарт не позволяет дать картинку сравнимую по четкости с тем, что выдает хороший монитор. Но если в вашем телевизоре все-таки нашлось кругленький разъем S-Video, то подключив вашу PS2 и используя данный кабель, вы увидите игры в новом качестве, насладитесь изменившимся в лучшую сторону изображением.

Где приобрести:
магазин «Видеоигры»
т. 923-0219

Где приобрести:
www.mobbiko.ru

€12

XBOX THUNDER
RACING WHEEL 2

Производитель DASHINE

Thunder racing wheel является бюджетным вариантом и далеко не лучшим выбором среди устройств управления для автомобильных игр. Руль тестировался на лучшем представителе расг-жанра для Xbox — игре Project Gotham Racing 2 и проявил себя не с самой лучшей стороны, несмотря на угол поворота в 180 градусов. Педали очень плохо держатся на месте, не говоря уже о самой рулевой колонке, пружины которой никак не годятся. В общем, вместо борьбы с трясой и соперниками боретесь с неудобством управления. В своей ценовой категории руль вполне подойдет для новичков, настоящим же экстремалам советуем обратить внимание на продукцию других компаний.

Где приобрести:
магазин «Видеоигры»
т. 923-0219

€70

€87

GAMEBOY
PLAYER для GC 3

Производитель NINTENDO

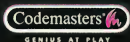
Карманные игры сделаны для карманных консолей. Верно? А вот и нет! По крайней мере, NINTENDO не разделяет этого мнения — новое устройство для чтения картриджей от GameBoy Advance, специально под GameCube! Вроде бы абсурдно, но устройство пользуется популярностью во всем мире. Механизм прост: вы ставите GameCube напрямую на «подставку» GameBoy Player, вставляете в нее картридж с игрой для GBA и наслаждаетесь карманными играми на большом экране. Как ни странно, игры не теряют ни капли внешней привлекательности, а даже наоборот — для улучшения картинки к лучшему доступны три фильтра изображения и полноэкранный режим. В общем, штука, что надо!

Где приобрести:
магазин «Видеоигры»
т. 923-0219

Где приобрести:
www.mobbiko.ru



SECOND SIGHT™



FREE RADICAL

PlayStation 2

PS logo and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2004 Free Radical Design Limited. All rights reserved. "Second Sight™" is a trademark of Free Radical Design Limited. Developed by Free Radical Design Limited. Published by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters" is a registered trademark and "GENIUS AT PLAY™" is a trademark of Codemasters.

ЗАБЫТЫЕ ВОСКЛИКАНИЯ

Silent Hill: Lost Memories

Материал DVD-издания «Потерянные воспоминания» Silent Hill: Lost Memories (2002) — это не только первый официальный документальный фильм о создании игры, но и сборник редких кадров из всех игр серии. Приятно наслаждаться композициями Promise, White Noise, Day of Night, Theme of Laura, не отвлекаясь на просмотр редких материалов. В разделе бонусов также можно найти два эксклюзивных видеосюжета, созданных специально для DVD Silent Hill: Lost Memories. Каждый из них отражает фантазии команды Team Silent на тему мира Silent Hill, пугающего и невероятно оригинального.

ИЗДАНИЕ
ПОСЛЕДСТВИЕ
ПРОИЗВЕДЕНИЕ
СЕРИИ
ИЗДАНИЕ
2002

SILENT HILL: LOST MEMORIES
TEAM SILENT (КОМАНИ)
КОМАНИ
ЯПОНИЯ
DVD-VIDEO
5.1



ДЛЯ ЛЮДЕЙ, НЕЗНАКОМЫХ С ИГРОЙ, КОИХ НАЙДЕТСЯ НЕМАЛО СРЕДИ ВЛАДЕЛЬЦЕВ ИГРОВЫХ СИСТЕМ ОТ NINTENDO И SEGA, ПРОСМОТР ЭТОГО МАТЕРИАЛА СТАНЕТ УНИКАЛЬНОЙ ВОЗМОЖНОСТЬЮ СОВЕРШИТЬ ПУТЕШЕСТВИЕ ВО ВРЕМЕНИ И ПРОЧУВСТВОВАТЬ ЭВОЛЮЦИЮ СЕРИАЛА ЗА ПЯТЬ ЛЕТ СУЩЕСТВОВАНИЯ



Двухдисковый саундтрек-сет, выпущенный к выходу Silent Hill 4: The Room, содержит замечательную музыку, написанную композитором серии Акирой Ямаока (Akira Yamaoka), и включает также диск народных сказок страны Ямато, записанных под музыку автора и начитанных Итираси Тейсуй (Ichirūsei Teisui).



Материал DVD Video Silent Hill: Lost Memories в первую очередь предназначен для поклонников сериала Silent Hill, известного с 1998 года, когда первые картинки самой оригинальной страшилки в истории были "вывешены" разработчиками команды Team Silent в Интернете.

Silent Hill: Lost Memories — издание для ценителей. Включает в себя все что вы только могли себе представить о сериале Silent Hill: концерт-работы, арт-галереи, визуальное описание монстров и уродов в процессе их создания, ролики сопровождавшие выход игр и другие промо-материалы. Истинные ценители жанра, несомненно, видели все эти сюжеты, так как их можно было загрузить с любого фэн-сайта в сети. Разуме-

ется, DVD-качество изображения улучшает процесс восприятия видеоматериала, который сегодня представляет только историческую ценность.

Под музыкальное сопровождение, включающее практически полную подшивку саундтреков Silent Hill, можно просмотреть редкие кадры из всех игр серии. Приятно наслаждаться композициями Promise, White Noise, Day of Night, Theme of Laura, не отвлекаясь на просмотр редких материалов. В разделе бонусов также можно найти два эксклюзивных видеосюжета, созданных специально для DVD Silent Hill: Lost Memories. Каждый из них отражает фантазии команды Team Silent на тему мира Silent Hill, пугающего и невероятно оригинального.

ЗАБЫТЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ

МЕДИА

SILENT HILL: LOST MEMORIES

Yoma: Curse of the Undead

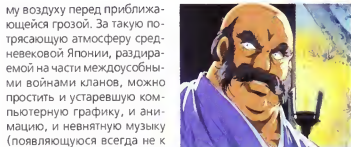
Очень сложно оценивать анимационный фильм пятнадцатилетней давности, ведь дело это весьма и весьма неблагоприятное — приходится делать скидку на моду того времени и технологии, как бы это мягче сказать, устаревшие в наше время. Это взгляд на мультфильм глазами современного зрителя, но весьма консервативный. Думаю, вы согласитесь — каждый имеет право на свое собственное мнение.

В результате просмотра обеих серий впечатление о «Йоме» складывается двоякое. С одной стороны имеем увлекательную мистическую драму в первой серии, с другой стороны глупенький боевичок — во второй. Сюжет состоит в том, что ниндзя Хикаге ищет своего друга Мару, ставшего йомой (yoma) тьмы (неским королем демонов). В фильме присутствует все, что должно присутствовать: драки на мечах, демоны и давно привычные нам философствования.

Как ни странно хоть обе серии и являются единой, неразрывной историей, но по качеству исполнения они различны, как будто создавались в разные периоды развития японской анимации. Соответственно их стоит рассмотреть по отдельности. Первая серия напоминает нам мультфильм периода, когда аниме еще не попало под вредоносное влияние Голливуда и было свободно от множества «попсовых» клише, какими оно страдало в наши дни. В воздухе висит густая как деготь атмосфера приближающегося зла. Она подобно густому, наэлектризованно-

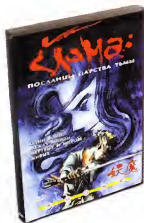
му воздуху перед приближающейся грозой. За такую потрясающую атмосферу средневековой Японии, раздираемой на части междоусобицы войнами кланов, можно простить и устаревшую компьютерную графику, и анимацию, и невнятную музыку (появляющуюся всегда не к месту и являющую собой что-то совсем не вписывающееся в грандиозный настрой фильма). Причем последняя почти не портит общего впечатления, звучит очень редко и в очень малых количествах. Грустно, когда просмотрев вторую часть, обнаруживаешь полное отсутствие восхитительной атмосферы первой. И виной тому далеко не чаще звучащая музыка, и не невнятная выраженная главная мысль, просто такое ощущение, что у создателей не хватило вдохновения на обе серии. Что ж, такое тоже, к сожалению, случается.

Очень хотелось бы похвалить первую серию и поругать вторую, определяя их, как разные композиции. Но делать этого нельзя ни в коем случае, ибо они — одно целое. И это — обидней всего.



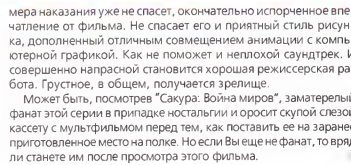
мера наказания уже не спасет, окончательно испорченное впечатление от фильма. Не спасает его и приятный стиль рисунка, дополненный отличным совмещением анимации с компьютерной графикой. Как не поможет и неплохой саундтрек. И совершенно напрасной становится хорошая режиссерская работа. Грустно, в общем, получается зрелище.

Может быть, просмотрев «Сакуру: Война миров» зомбатолюбивый фанат этой серии в припадке ностальгии и оросит скучной слезой кадры с мультфильмом перед тем, как поставить ее на заранее приоткрытое место на полке. Но если вы еще не фанат, то вряд ли станете им после просмотра этого фильма.



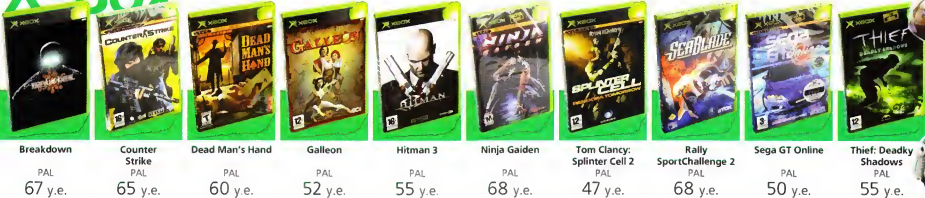
Sakura Wars: The Movie

Подробно пересказывать сюжет нет никакого смысла. Это не стоит делать хотя бы потому, что пересказывать там особенно нечего. История эта, надо заметить, довольно банальна и попадает под вторичность. Если вкратце, то сюжет крутится вокруг «отряда Цветов армии императорского трона», миссия которого состоит в том, чтобы защитить стольный град Токио от армии тьмы, банально пытающихся его уничтожить. Миссию эту девчонки (да, да в отряде этом только девушки!) выполняют при помощи, вы не поверите, роботов. Причем роботов, работающих на паровых механизмах (в Токио все работает на паровых механизмах). Я ведь уже распространялся о том, что в отряде служат только особы женского пола? Или в Японии мужчины не могут справиться с роботами, или это прихоть императора. Причем последние понять еще можно, но вот желание отправлять на войну женщин и детей (в данном случае и тех, и других) осмыслить сложно. Разумеется, в мультфильме присутствует и прочая банальщина: предатели, «грязные» политики, «хорошие» политики, допущенный фальшивый патриотизм и что-то уж совершенно невнятное, в финале. Сценаристов мало убить, их надо еще и похвалить. Например, заставить пересматривать последние серии «Евангелиона» раз за разом пару суток подряд. Но даже эта крайняя





X-Box



GameCube





217
y.e.



274
y.e.



170
y.e.



90
y.e.



110
y.e.

PlayStation 2

52 (Satin Silver) +
джойстика
52 + Prince of Persia:
The Sand of Time

250 y.e.

X-Box

X-Box + Halo +
Midtown Madness
260 y.e.

GameCube

GameCube
Platinum

274 y.e.
340 y.e.

PSOne
220 y.e.

GBA SP

Gameboy Advance SP
Controller 5 for X-Box

90 y.e.
170 y.e.

110 y.e.
80 y.e.



Thunder Racing Wheel
(XBX)



GBA Player (GC)



Sound Kit (GBA SP)



Advanced AV Pack
(XBX)



S-Video/AV (PS2)



PlayStation 2 + EyeToy Play

195
y.e.



EyeToy Play

50
y.e.



EyeToy Groove

57
y.e.

АКСЕССУАРИ И ПРИСТАВКИ

- Dual Shock 2 контроллер 30 y.e.
- Air Style Wireless Controller for PS2 50 y.e.
- Memory Card PS2 (8MB) 25 y.e.
- Optical Cable for PS2 17 y.e.
- Nintendo GameCube Controller 50 y.e.
- Memory Card GameCube 59 15 y.e.
- X-Box 8MB Memory Card 27 y.e.
- Mini 100Hz Light Gun for X-Box 29 y.e.

Boss Battle for X-Box Light Gun

- X-Box Live Communicator 57 y.e.
- Game Boy Advance SP 50 y.e.
- GBA Memory Stick 4MB 10 y.e.
- GBA Memory Stick 8MB 15 y.e.
- Dual Shock 9 y.e.
- MemoryCard PS one 2 y.e.

25 y.e.
57 y.e.
50 y.e.
10 y.e.
15 y.e.
9 y.e.
2 y.e.

1. The Matrix (VHS)	21. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	41. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	61. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	81. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	101. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)
2. The Matrix (VHS)	22. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	42. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	62. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	82. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	102. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)
3. The Matrix (VHS)	23. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	43. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	63. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	83. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	103. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)
4. The Matrix (VHS)	24. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	44. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	64. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	84. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	104. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)
5. The Matrix (VHS)	25. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	45. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	65. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	85. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	105. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)
6. The Matrix (VHS)	26. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	46. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	66. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	86. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	106. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)
7. The Matrix (VHS)	27. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	47. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	67. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	87. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	107. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)
8. The Matrix (VHS)	28. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	48. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	68. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	88. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	108. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)
9. The Matrix (VHS)	29. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	49. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	69. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	89. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	109. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)
10. The Matrix (VHS)	30. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	50. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	70. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	90. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	110. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)
11. The Matrix (VHS)	31. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	51. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	71. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	91. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	111. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)
12. The Matrix (VHS)	32. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	52. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	72. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	92. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	112. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)
13. The Matrix (VHS)	33. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	53. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	73. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	93. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	113. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)
14. The Matrix (VHS)	34. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	54. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	74. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	94. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	114. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)
15. The Matrix (VHS)	35. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	55. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	75. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	95. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	115. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)
16. The Matrix (VHS)	36. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	56. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	76. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	96. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	116. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)
17. The Matrix (VHS)	37. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	57. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	77. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	97. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	117. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)
18. The Matrix (VHS)	38. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	58. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	78. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	98. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	118. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)
19. The Matrix (VHS)	39. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	59. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	79. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	99. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	119. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)
20. The Matrix (VHS)	40. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	60. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	80. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	100. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)	120. The Lord of the Rings: The Two Towers (DVD)

923-0219

Магазин "Видеоигры" (розничная продажа)

Интернет-магазин видеоигр www.thegames.ru
Без отрыва от школы по М...
Телефон: 923-0219
Самый большой магазин в М... кве



Школа разработчиков игр



Чтобы попасть сюда, не нужно биться лбом о вокзальную опору – это вам не Хогвардс. В это пусть и не слишком отдаленное от Москвы место не ходят поезда и не летают самолеты – у них коридоры в другую сторону

Зато здесь учат самых настоящих магов, бизнес-кудесников и офисных чародеев, хитроумных юристов и стратегов-экономистов, в общем, кого пожелаете, того и выучат, но непременно лучшего.

Потому что здесь детей стараются обеспечить всем необходимым для получения качественного и всестороннего образования: преподавателями (непрерывно заслуженными или специально из Англии приглашенными), спортивными тренерами (мастерами спорта международного класса или хотя бы со стажем от 10

визионных сериалов и компьютерных игр круглосуточно. Телевизор, конечно, в каждой комнате есть, но вот смотреть его времени не останется, да и желания тоже, ведь помимо уроков и секций еще конные прогулки, экологические программы, поездки в театр, кино и музеи, а также собственные театральные постановки (на профессионально оборудованной сцене).

Что же до компьютерных игр, то здесь это – еще одна полноценная спортивная секция с регулярными и частыми соревнованиями. Причем с

дятся за рубежом, а вот выпускники годов 90-х такой популярностью не пользуются. Поэтому в Российской международной школе учат «по старинке» – по советской системе, когда были мы самыми читающими и самыми считающимися. Классическая педагогическая система, неукоснительное соблюдение всех требований плюс новейшие образовательновоспитательные наработки – и готова лет через десять совершенно гармоничная и всесторонне развитая здоровая человеческая единица.

Здоровые юные гении поддерживает благоприятнейшая экологическая обстановка (впрочем, в школе благоприятны абсолютно все обстоятельства). Окраина Домодедова, сосновый бор, за забором санаторий 4-го управления Минздрава, а в семи километрах резиденция Президента – их где попало не строят. В бору течет славная речка Рожайка – про нее даже экологический фильм снят, про то, сколько в ней серебряных родников бьет и водится всяческой твари.

О чем еще рассказать? Ах да. Питание, лечение и охрана. Они, конечно же, тоже на самом высоком уровне. Полноценный рацион (салаты, соки и натуральные цветочный мед – ежедневно и обязательно) с одновременной практикой обращения со столовыми при-

борами. Современнейшее медицинское оборудование и квалифицированный персонал (дежурная медсестра присутствует круглосуточно, она же обязательно сопровождает детей в любых поездках), а если чего-то не хватит – за бором уже упомянутый санаторий «Подмосковье» – там совершенно точно есть все. Не пренебрегают в школе и народными средствами – зачем при небольшом простуде травить ребенка аспирином, если есть мед, цветочный чай и прочие достижения сельского хозяйства? С охраной тоже все в полном порядке – один ребенок не то, чтобы за ворота выйти, а даже на территории без присмотра (незаметного для ранимой детской психики, конечно) остаться никак не может. Происхождение учащихся засекречено также из соображений безопасности и общей комфортности обстановки – и для детей, и для их родителей.

В каждом классе предметов есть свои лучшие образцы, и человек, обладающий достаточными средствами, всегда выбирает именно их. Российская международная школа в категории «хорошее традиционное образование», без сомнения и заслуженно, занимает одно из первых мест.

КСЕНИЯ ХАЦКО

Согласно статистике, до 90% выпускников 70-х и 80-х годов (до 1987 включительно) в данный момент трудятся за рубежом, а вот выпускники годов 90-х такой популярностью не пользуются

лет), воспитателями и психологами, врачами-педиатрами, медсестрами и охранниками. Даже расписание для у малышей – здоровье-сберегающий и индивидуальный, что не переутомлялись, активно развивали логическое мышление, мелкую моторику руки, а заодно социально адаптировались и вырабатывали качества лидера. У учеников постарше – расписание дня оптимальный.

Вечером домашнее задание и спортивные секции: футбол, большой теннис, фехтование, каратэ – чего душа не пожелает. Кроме теле-

некоторыми играми ученики школы знакомятся еще до того, как они попадают на российский рынок, то есть самыми первыми. Игры, правда, в школу попадают исключительно мирные – гонки и спортивные симуляторы – в школе считают, что убивать кого-либо, пусть даже понарошку, на самом деле нехорошо. Играть можно и на PC, и на консолях – с осени их будут «приставлять» к плазменной панели.

Согласно статистике, до 90% выпускников 70-х и 80-х годов (до 1987 включительно) в данный момент тру-

СЕТЬ МАГАЗИНОВ GAMEPARK
И ЖУРНАЛ VIDEOGAMES INSIDE
ОТКРЫВАЮТ 5-ТИ ЧАСОВОЙ

VIDEOGAMES МАРАФОН

В КАЖДОМ ЭКЗЕМПЛЯРЕ
ЖУРНАЛА VIDEOGAMES INSIDE
ЛОТЕРЕЙНЫЙ БИЛЕТ,
УЧАСТВУЮЩИЙ В БОЛЬШОМ
РОЗЫГРЫШЕ ПРИЗОВ

**СУББОТА
18 СЕНТЯБРЯ
М. БАГРАТИОНОВСКАЯ
ТЦ «ГОРБУШКИН ДВОР»
2-Й ЭТАЖ
СЦЕНА**

Серия турниров на Sony PlayStation 2
конкурсы, розыгрыши
эксклюзивных призов от GAMEPARK
презентация журнала
Videogames INSIDE
выступления DJ's, музыка
из видеоигр, концерты
известных исполнителей



**Главные призы
VIDEOGAMES МАРАФОНА —**
Sony PlayStation 2
и подписка на журнал
о видеоиграх
Videogames INSIDE
Не упusti свой ШАНС

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС

Выиграй N-Gage QD и подписку на журнал Videogames INSIDE!



1 Выбери на
странице 9
журнала
Java-игру или
несколько игр и
запиши их КОД.



2 Отправь код игры
на короткий номер
1407.
В ответ получишь
SMS-сообщение
с WAP-адресом,
где находится
выбранная тобой
игра.

3 Скачай игру и
наслаждайся. Ты уже
участвуешь в нашем
конкурсе.
Если скачаешь
больше всех, то жди
звонок на свой
телефон и получай
призы.



Пятеро активных
"качков" получат
подписки на журнал
Videogames INSIDE на три
месяца!



А самый активный
"качок" получит новый
N-Gage QD!

Все победители увидят
себя в ноябрьском
номере журнала и на
сайте www.VGI.ru

Спешите — конкурс проводится до 30 сентября 2004 года!

INSIDE

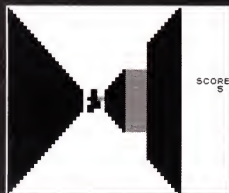
ВИКТОРИНА

Угадайте название игр по представленным скриншотам.

Угадавший все 10 игр и приславший первым письмо в редакцию получит специальный приз от журнала «Videogames **INSIDE**» — карманную консоль GBA SP и редакционную подписку на шесть месяцев.

Первые девять человек из тех, кто пришлет максимальное количество правильных ответов, получат поощрительные призы — сувениры от журнала.

Адреса для писем:
contest@vgi.ru (указать в теме "Ретро-викторина")



1



2



3



4



5



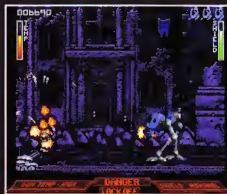
6



7



8



9

ВСЕ
ЛЮДИ
ДЕЛАЮТ
ЭТО!

SNB Entertainment!

Комплексная разработка стратегий деловых
и развлекательных мероприятий

SNB Entertainment!

Организация и проведение мероприятий
в соответствии с высокими профессиональными
стандартами и учетом индивидуальных требований

SNB Entertainment!

Собственное креативное бюро,
дизайн-студия, коммерческий,
аналитический и PR отделы



748 1978

748 1977 ^{fax}

www.SnBE.ru

info@SnBE.ru

Москва, ул. Верхняя, 34



SNB Entertainment! входит в группу компаний SNB Media Group



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С:Мультимедиа» 123056, Москва, а/я 6 ул. Селезневская, 21 Тел.: (095) 737-92-57 Факс: (095) 681-44-01 1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>



GOOD. BAD. BOTH.
DRIVE3R
WWW.DRIVER3R.COM



PlayStation 2



REFLECTIONS



"Driver™ 3" © 2004 Atari Interactive Inc. All Rights Reserved. Designed and developed by Reflections Interactive Limited, an Atari development studio. Published and distributed by Atari Europe S.A. All trademarks and logos are the property of their respective owners. "PlayStation" and the PlayStation Logo are registered trademarks of Sony Entertainment Inc. All rights reserved.